

Dungeons & Dragons

42 challenge

Resumen:

Lucha contra tus enemigos y consigue rescatar a Joaquín.

Índice general

Introducción	
Instrucciones generales	
Como jugar	
Pruebas	
Monstruos	

Capítulo I

Introducción

Para esta experiencia intra coalición vamos a desarrollar un juego basado en Dungeons & Dragons personalizándolo a la comunidad 42. El objetivo es que los componentes del equipo se conozcan más y mejor, compartiendo experiencias lúdicas que ayuden a mejorar la convivencia y el Peer2Peer.

Capítulo II

Instrucciones generales

Se jugará en un tablero (mapa de 42 personalizado), con un punto de SALIDA y otro al que hay que llegar, avanzando, abriendo puertas, descubriendo puertas ocultas, cajones secretos y cofres eliminando monstruos hasta llegar al punto DESTINO donde libraremos una batalla épica y liberaremos a un miembro del staff (en la aventura final a Joaquín).

Capítulo III

Como jugar

- Se formaran grupos de 3 – 5 jugadores equilibrados en categorías (programador, astucia” inteligencia, habilidad”, ciberseguridad, portavoz del grupo.
- Hacer la ficha de grupo de juego.
- Se contara la historia y pondrá en situación a los jugadores explicando el entorno en el que se encuentran y parte de lo ocurrido.
- Tendrán que descubrir el funcionamiento de las puertas
- Avanzar por el mapa se realizara tirando los dados de suerte (2 D8) para descubrir la prueba que hay que resolver antes de moverse (de 1 a 8 prueba fácil, de 9 a 16 prueba difícil) las pruebas se realizaran en grupo .
- Al avanzar puede encontrarse un monstruo aleatorio.
- Puertas ocultas, deberán de descubrir cómo se abre y donde están.

Capítulo IV

Objetos

- **Puertas**

- Para realizar la apertura de puertas deberán encontrar la clave que abra la puerta.

- **Puertas Ocultas**

1.- deberán encontrar las puertas ocultas.

2.- deberán superar la prueba para conseguir el código.

- **Cajones**

- Siempre habrá el mismo número de cajones que de grupo de jugadores

1.- deberán encontrar los cajones.

2.- deberán conseguir el código.

- Recompensa será siempre la misma, una ficha de -3 para la tirada.

- **Cofres**

1.- deberán encontrar los cofres ocultos.

2.- deberán conseguir el código.

Pruebas

Gincanas

Encuentra la llave para abrir la puerta

pruebas de código

Escribe un programa

Pruebas de ciberseguridad

Descifrar un código

Monstruos

Aberración

Las aberraciones son seres en extremo anómalos y extraños. Muchos poseen habilidades mágicas que se originan en sus mentes anómalas y no en las fuerzas místicas de la naturaleza.

Bestia

Las bestias son todos los animales no-humanoides que son parte del mundo natural. Algunos podrían poseer ciertos poderes mágicos, pero la gran mayoría no poseen ni inteligencia, ni organización social ni lenguaje. Dentro del tipo “bestia” se incluyen todos los animales conocidos, incluso dinosaurios o versiones gigantes de animales normales.

Celestial

Los celestiales son seres nativos de los Planos Superiores. Muchos son sirvientes de las deidades como mensajeros o agentes en el mundo mortal o en otros planos. Los celestiales son buenos por naturaleza así que el celestial que se desvía de la alineación benéfica es una horrible rareza. Entre los celestiales están: ángeles, couátles y pegasos.

Construcción

Una construcción es hecha no nacida. Algunos son programados para seguir instrucciones sencillas, mientras otros son capacitados con inteligencia y conciencia propias. Los golems son las construcciones más icónicas. Muchos seres nativos de Mechanus, tales como los modrones, son construcciones creadas de la materia pura de ese plano por la voluntad de poderosos seres.

Dragón

Los dragones son seres de orígenes ancestrales y temibles poderes. Los dragones verdaderos, que incluye a los dragones metálicos benéficos y los dragones cromáticos malignos, son seres de gran inteligencia y capacidades mágicas innatas. Dentro de esta categoría se incluyen seres relacionados con los verdaderos dragones pero menos poderosos, inteligentes y mágicos tales como guivernos, y pseudodragones

Elemental

Los Elementales son seres nativos de los planos elementales. Algunos son simples masas animadas de sus respectivos elementos, los elementales simples. Otros poseen energía elemental influida en su forma biológica. Las razas de genios, incluyendo los jinn y los efrit, forman las más importantes civilizaciones del Plano Elemental. Otros seres elementales son: azeres, acechadores invisibles y aguararas

Hada

Las hadas son seres mágicos fuertemente ligados a las fuerzas de la naturaleza. Viven en las grutas oscuras y los bosques nubosos. En otras palabras, están fuertemente relacionados al Plano de Faerie. Algunos también se encuentran en los Planos Exteriores, particularmente en Arborea y Bestialia. Las hadas incluyen: Driades, pixis y sátiros.

Felón

Los felones son seres retorcidos de los Planos Inferiores. Algunos son sirvientes de deidades, pero muchos laboran para archidiablos y príncipes demoníacos. Sacerdotes malignos y magos en ocasiones invocan felones al mundo material para pedirles favores. Si un celestial maligno es una rareza, un felón bueno es casi inconcebible. Los felones incluyen: demonios, diablos, perros infernales, rakshasas y yugolotes.

Gigante

Los gigantes son humanoides de tamaños extremos, pueden poseer múltiples cabezas como los etinos o deformidades como los fomorianos. Existen seis variedades principales de gigantes verdaderos: gigantes de montaña, de piedra, de frío, de fuego, de nube y de tormenta. Además, otros como ogros y troles son también gigantes.

Humanoide

Los humanoides son los principales seres del mundo de fantasía, pueden ser civilizados o salvajes. Poseen lenguaje y cultura, muy pocos nacen con habilidades mágicas, aunque la mayoría puede aprender magia, todos son bipedales. Las razas más comunes son las más adecuadas para los jugadores: humanos, enanos, elfos y medianos.

Goblinoid

Los goblinoides son seres que existen en grandes números, son muy salvajes, brutales y usualmente malignos. Las razas goblinoides son: duende, hobgoblin, bugbear, orco, gnoll, lizardfolk y kobol.

Monstruosidad

Las monstruosidades son en sentido estricto los verdaderos “monstruos”, seres temibles, fuera de lo común, de lo natural y casi nunca benignos. Algunos son resultado de fallos en la experimentación mágica, otros productos de

terribles maldiciones como los minotauros y los yuan-ti. Las monstruosidades desafían toda explicación y su categoría se utiliza para cualquier ser que no pueda ser incluido en otros tipos.

Viscoso

Los viscosos son seres gelatinosos que rara vez tiene forma fija. Son usualmente subterráneos, viven en cuevas y mazmorras alimentándose de basura, carroña, y seres desgraciados que tengan la mala suerte de topar con ellos. Los pudines negros y los cubos gelatinosos son los más comunes viscosos.

Plantas

Las plantas en este contexto son seres vegetal extraordinarios. La mayoría son ambulatorios y algunos carnívoros. Las plantas más conocidas son las marañas y los treant. Seres fungosos como el gas de esporas y los micónidos caen en esta categoría.

NoMuerto

Los no-muertos fueron alguna vez seres vivos, arrastrados a un horrible estado de no-muerte por medio de prácticas necrománticas o alguna maldición impía. Los no-muertos incluyen cadáveres andantes, como vampiros y zombis, también espíritus sin cuerpos como fantasmas y espectros.

El tamaño de un monstruo determina el dado utilizado para calcular sus puntos de golpe como se indica en la tabla.

	Tamaño
	HP
	Promedio por dado (aprox.)
Diminuto	d4
	2½
Pequeño	d6
	3½
Mediano	d8
	4½

Grande

d10

5½

Enorme

d12

6½

Gigantesco

d20

10½

Sentidos

La descripción de los sentidos indica la percepción pasiva (Sabiduría) del monstruo, además de describir cualquier otro sentido especial que el monstruo posea. Los sentidos especiales son:

Vista ciega

Una criatura con vista ciega puede percibir lo que le rodea sin recurrir a la vista, dentro del radio indicado.

Criaturas sin ojos, como los grimorloks y cienos grises, típicamente tienen este sentido especial, como las criaturas con ecolocación o agudísimos sentidos, como murciélagos y dragones auténticos.

Si el monstruo es ciego esto se indica y significa que su Vista Ciega es el máximo rango de su percepción.

Visión en la oscuridad

Una criatura con visión en la oscuridad puede ver en la oscuridad dentro de un radio específico.

Una criatura podrá ver en luz tenue dentro de un radio específico como si fuese luz brillante y en la oscuridad como si se tratase de luz tenue. No se puede discernir colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Muchas criaturas que moran bajo tierra tienen visión en la oscuridad.

Sentido de vibración

Un monstruo con sentido de vibración puede detectar y discernir el origen de una vibración dentro de un radio específico.

Este sentido requiere el contacto directo con la superficie que transmite la vibración y no se puede utilizar para detectar seres incorpóreos o voladores.

Monstruos con capacidades de excavar usualmente tienen esta habilidad.

Visión verdadera

Una criatura con visión verdadera pueden ver todo en su forma original, independiente del entorno.

Una criatura con visión verdadera puede, en un alcance específico, ver en la oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, automáticamente detectan ilusiones visuales y automáticamente tienen éxito en las salvaciones contra ellas y perciben la forma original de los cambiaformas o criaturas que fuesen transformadas por la magia.

CONTINUARA