

“Un día, nuestros antepasados rompieron el cielo y el mundo se volvió un páramo nevado.”

MIL PALABRAS PARA

NIEVE

EXPERIENCIA



Cada vez que fallas en una tirada, recibes 1 marca de experiencia (mx).

Inicias con una sola **dote**, pero puedes gastar 5mx ante el chamán de tu clan para adquirir una nueva **dote**:

- **Sentidos adaptados**: Puedes ver a través de la nieve.
- **Ejército de un solo hombre**: Nunca se considera que el enemigo te supera en número.
- **Paso ligero**: Si el enemigo también se encuentra en una zona inestable, toma +1 en lugar de -1.
- **Empuñadura de calor**: Si te encuentras con poco abrigo o mojado, cuando causes daño, causa 1 punto adicional.
- **Segundo ornamento**: Adquiere una *pieza especial de equipo* adicional.
- **Sangre de dos pueblos**: Adquiere un *Pilar de Clan* adicional.
- **Cabello blanco**: Durante un descanso, puedes solicitar que los espíritus se aparezcan frente a ti para hablar.



SALUD



Casi todos los humanos (como tú) mueren al recibir 3 puntos de daño. Algunos grandes predadores mueren al recibir 6 puntos de daño, los más pequeños, al recibir 2.

Daño recibido:

- (0). *Bola de nieve (pero al menos ganas tiempo)*
- (1 al instante). *Puños, palos, contacto con fuego, mordida de perro o lobo.*
- (2 al instante). *Arpones, Cuchillos, Ira de un espíritu.*
- (1 por día). *Inanición, frío extremo.*
- (1 por minuto). *Enterrado en la nieve, Sumergido en el agua.*

Cuando debes **proceder con cuidado**, tira un dado: ➡

- [1*] Cometes un error y El Guía de juego desata un nuevo problema:
 - Provocas una *avalancha*.
 - Quiebras el *hielo*.
 - Provocas la *caída de alguien*.
 - Llamas *atención indeseada (canibales, osos, lobos, orcas, narvalos, etc.)*.
- [4*] No sucede nada malo.

Cuando debes **pelear**, quién lidere, tira un dado: ➡

- Si los superas por al menos el doble, toma +1 al resultado.
- Si el sol está a tus espaldas, toma +1 al resultado.
- Si tienes el favor de los espíritus de este lugar, toma +1 al resultado.
- Si te superan por al menos el doble de individuos, toma -1 al resultado.
- Si es zona inestable (resbaladiza, frágil, en la altura), toma -1 al resultado.
- Si te encuentras con poco abrigo o mojado, toma -1 al resultado.

- [1*] Todo sale mal: El Guía de juego causa daño sobre uno o más personajes.
- [4*] Puedes causar daño sobre un personaje, pero El Guía de juego también.
- [6*] Causa daño sobre un personaje.

Cuando **realizas comunión con los espíritus**: ➡

- El Guía de juego decide entre: **Espíritu de Ancestro** o **Espíritu Animal**.

- Puedes pedirles un favor:
 - *Guiar el camino.*
 - *Darte su favor en batalla.*
 - *Disipar una ilusión.*
 - *Pedir consejo.*
 - *Preguntarle sobre el futuro (sus presagios son crípticos).*

- Luego tira un dado. Si estás desesperado, añade +1 al resultado:

- [1*] Se enfada y se desvanece (pero al menos explica la razón). Luego, una tormenta de nieve comienza a desatarse.
- [4*] Acepta, pero demanda algo a cambio.
- [6*] Aceptan sin inconvenientes.

Cuando **exploras**, tira un dado: ➡

- Si tienes un perro guía, toma +1 al resultado.
- Si hay una tormenta de nieve, toma -1 al resultado.

- [1*] Encuentras peligro.
- [5*] Encuentras huellas de una presa (cabra, foca, ballena, morsa, narval, alce) o huellas de un individuo.

Cuando **levantas campamento para descansar**: ➡

- Si consumes una ración de alimento y agua caliente, sana 1 (remueve 1 daño).

Mil Palabras para Nieve (v.1.1) es un juego de rol realizado por Benjamin Anibal Reyna (Marzo - 2017) - Inspiración: *Snowpiercer* de Bong Joon-ho (2013), *The Thing* de John Carpenter (1982), *Game of Thrones: The Series* de J.R.R. Martins (2011-2017)

www.mundosinfinitos.webs.com

¿Cuál es el nombre que te dio El Chamán de tu Clan? por ejemplo: *Iqdavít, Ko'ork, M'sunda, U'laag, Yummi, Zyl*, etc. ¿Cuál es el nombre de tu Clan? *Habla-espíritus, Río Congelado, Carcasa cálida, Aurora nocturna, Perforanieve, Caza-cuervos*, etc.

Elige dos rasgos de personalidad: Quisquilloso/a, Supersticioso/a, Tranquilo/a, Alegre, Tradicionalista, Introspectivo/a, etc.

Perteneces a uno de los cientos de clanes de tribus nómadas de La Corona del Mundo. ¿Cuál es el Pilar de tu Clan?

- **La Guerra**: Cuando *pelees* contra otras personas, toma +1 al resultado.
- **La Cacería**: Cuando *pelees* contra animales, toma +1 al resultado.
- **La Unión**: Cuando *pelees* superando en número al enemigo, toma +1 al resultado.
- **Los Espíritus**: Cuando *realices comunión con los espíritus*, toma +1 al resultado.

Elige un **pieza especial de equipo**:

- **Recipiente de aceite**: Tiene un máximo de 5 puntos de aceite. Puedes gastar 1 punto para encender fuego (sobre algo o alguien). Recárgalo a su máximo tras juntar aceite de un cadáver. Aceite: ○ ○ ○ ○ ○
- **Arpón boyante**: Contra predadores y presas, causa 3 puntos de daño en lugar de 2. Además, una presa acuática dañada es arrastrada a la superficie y no puede huir.
- **Cuerno de Guerra**: Instantáneamente provoca un problema en el área como si hubieses fallado una tirada para *proceder con cuidado*, pero tú eliges cuál es el problema y quién resulta afectado.
- **Perro guía**: Puede atacar o ayudarte a explorar. Está entrenado y muy independiente.

Equipo ártico: Arpón de caza, Atuendo grueso de pieles (y una muda adicional), bastón, botas para nieve, pala pequeña, skis, trineo para perros.

Esto es un juego de rol

Reúne un grupo de amigos, copias de este juego y dados de seis caras. Uno de ustedes será *El Guía de Juego*, mientras que el resto serán *Los Nómadas*.

- **Los Nómadas**: Creen sus personajes protagonistas. Interpretenlos, relaten sus acciones.
- **El Guía de Juego**: Plantea una situación inicial, describe lo que los rodea. Crea personajes secundarios y coloca desafíos a sus objetivos.