



Donde el Pasado vuelve a la vida...

Por
ALDO IRAM JUÁREZ y LUCIANA CHRISTIANSEN

1980: EL ALTAR DE CRÁNEOS

DURACIÓN: 45 MIN¹

1-4 JUGADORES:

Modo solitario²

1 vs. 1

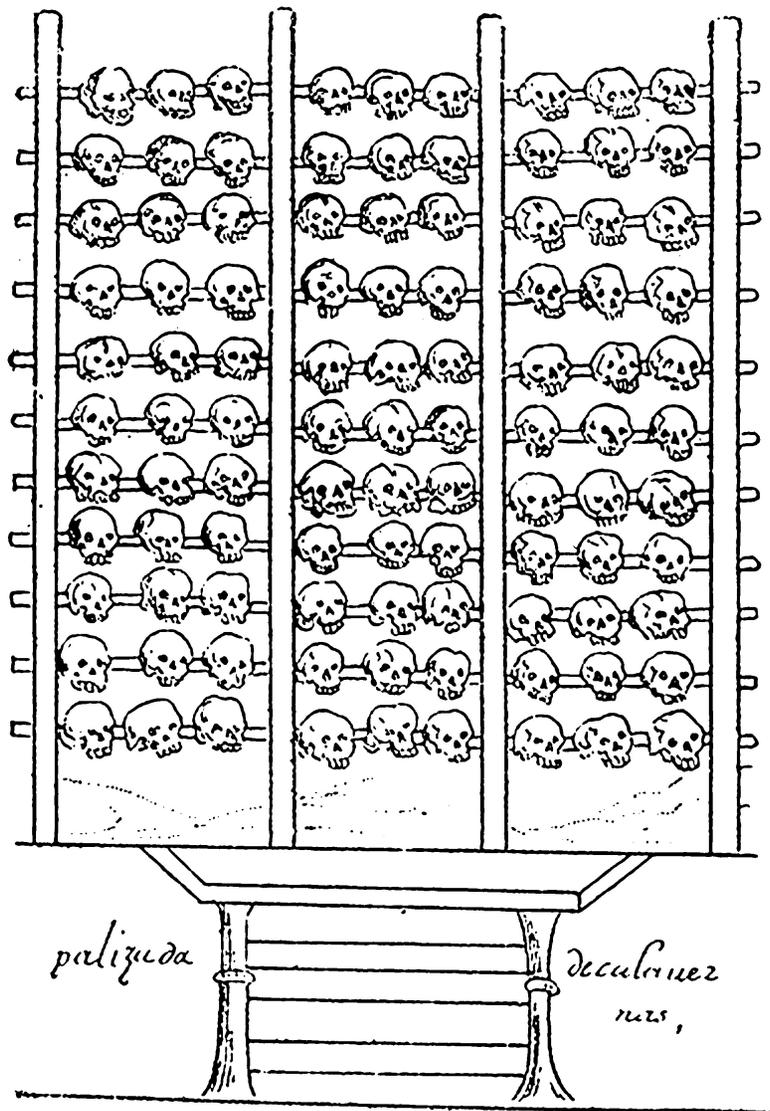
2 vs. 1

3 vs. 1³

¹ Duración estimada.

² Consulta notas sobre Modo Solitario al final de este libreto.

³ No recomendado.



Tzompantli. Códice Duran. Circa 1580.

NOTAS SOBRE “MODO SOLITARIO”. Este escenario se puede disfrutar a solas, de no contar con más jugadores (jugarás como 2 Humanos VS FANTASMA) con algunos ajustes en las reglas del libreto:

1. **DIFICULTAD.** Se sugiere evitar jugar en la dificultad más baja.
2. **MOVIMIENTO DE FANTASMA** se ejecuta usando el DADO de ajedrez. **IMPORTANTE:** A pesar de que el dado ayuda a hacer aleatorio el movimiento del FANTASMA, *Tú eres siempre tu propi@ adversari@.* Jugarás ambos papeles en esta historia y será un desafío siempre y cuando ¡no te hagas trampa a ti mism@! El movimiento de FANTASMA siempre buscará atacar, interceptar y/ó bloquear el paso a los HUMANOS.
3. **PÁGINA 10.** Al tener las respuestas de los ACERTIJOS a la mano en este mismo libreto, el OBJETIVO de resolverlos no otorga mayor reto. Debido a eso, **la ubicación del “túnel secreto” siempre será la casilla “C-3” en una partida solitaria.** Como “penalización” por no tener que resolver un ACERTIJO, tu primer personaje en haber llegado a su ubicación dentro del ARCHIVO pierde UNA ACCIÓN en su próximo turno.
4. **PÁGINA 11.** La colocación de *tokens* de FUEGO y PUERTA en el tablero subterráneo siempre será la siguiente:
 - FUEGO: C-5, F-6, y G-4.
 - PUERTAS: C-3, D-6, y H-6.
5. **LA REGLA DE ORO:** *Estás viviendo una experiencia.* Jugar a solas es como leer un libro: en este momento te sumergirás en el papel de personas que están dando todo por mantenerse vivos. Es importante recalcarlo ya que cualquier actividad humana puede resultar tediosa o absurda, sacada de contexto: ¿Imaginas describir un partido de fútbol como “patear una esfera durante dos horas”? En este caso, “tirar dados y mover piezas en la mesa” no suena interesante visto de forma ajena: lo importante para que un juego de mesa sea divertido es nuestra capacidad de imaginar y sumergirnos en la historia y el entorno. ¡Que comience la aventura!

CAPÍTULO 1

Aline. Directora del Museo. *Un colega ha desaparecido. Los últimos días actuaba extraño: errático y paranoico. La semana pasada se desvaneció por completo. ¿Tendrá alguna relación con nuestra investigación sobre el Tzompantli? Dijo que estaba cerca de encontrar “la verdad”, pero siempre ha sido celoso de sus investigaciones. La única pista que dejó está en sus bitácoras. Recuerdo haber levantado la libreta del piso, en el Archivo, el último día que se presentó a trabajar (¿las olvidó? Nunca es tan descuidado). La mayoría eran notas sin sentido (delirios sobre una sombra enmascarada que lo seguía) pero había algo más: señalaba una ubicación. Necesito regresar, y buscar esas bitácoras...*

David. Custodio del Museo. *Otro día más sin que aparezca ese joven. Juro que nunca dejó el edificio. Se presentó a trabajar, entró por una puerta, y luego, nada más: se esfumó. Las cámaras de seguridad no mienten: sé que lo vi. Aunque... cada día cuestiono más lo que veo. Trabajar aquí siempre ha sido extraño: siempre ocurren cosas, siempre vemos algo que “no debería” estar ahí. Aunque nunca he querido ceder a la idea de algo “mágico” habitando este Museo, cada vez me resulta más difícil. Justo ahora, la cámara muestra a Aline entrando al Museo y, unos segundos después... ¡Una sombra que la sigue! No puedo ignorar lo que he visto, sea “real” o no: al menos debo buscarla, e investigar un poco más.*

OBJETIVO: Ir al ARCHIVO para encontrar más pistas sobre Héctor:

- Jugador 1 (“David”): “Ñ-7”
- Jugador 2 (“Aline”): “Ñ-4”
- Jugador 3 (si aplica): “Ñ-6”

.....

Cuando ambos personajes hayan llegado a su casilla correspondiente pueden avanzar a la página 8.

INTRODUCCIÓN

El descubrimiento accidental del Monolito de Coyolxauhqui en 1978, por un grupo de trabajadores de una compañía de electricidad, despertó un gran interés del gobierno mexicano por la recuperación arqueológica, creando una comisión para realizar trabajos de excavación en la zona que, históricamente, era conocida como la ubicación del antiguo Templo Mayor de la civilización mexicana. Años después, todavía continúan los trabajos de exploración. A pesar de que ya se ha localizado la ubicación exacta del Templo Mayor, quedan todavía muchos recintos sagrados sin descubrir, ocultos debajo de la arquitectura colonial que también forma parte del patrimonio histórico de la ciudad, ergo no puede ser simplemente demolido. Uno de esos lugares es la vieja casona del siglo XVI que actualmente alberga al Museo de la Cultura Mexicana, la cual se encuentra a solo unos cuantos metros de las excavaciones del Templo Mayor. Se dice que debajo de este inmueble envuelto con siglos de historia (infortunios y calamidades, atribuidos al “terreno maldito” donde está construido) se encuentra el Gran Tzompantli: un antiguo altar mexicana construido con cientos de cráneos humanos pertenecientes a guerreros, doncellas y prisioneros, todos decapitados en vida como sacrificio en honor a los dioses. Según registros de la época colonial, el Tzompantli fue sepultado por los conquistadores, repugnados por su grotesca crueldad y temerosos de la brujería y el culto a deidades desconocidas.

Héctor, un arqueólogo joven que lleva años elaborando una investigación sobre el Huey Tzompantli, desarrolla una obsesión con el tema. Al mismo tiempo comienza a mostrar un comportamiento errático. Se dice que en fechas recientes había desatendido sus labores regulares en el museo y simplemente se le veía deambulando por el inmueble, husmeando en la bodega del lugar: incluso siendo sorprendido en una ocasión, intentando romper una parte del piso de madera de la planta baja. Un día, simplemente desaparece.

Aline, colega del arqueólogo, acompañada de David, el custodio velador del Museo, están por descubrir qué era lo que buscaba bajo el piso de la casona, así como la razón de su tormento.

OBJETIVOS:

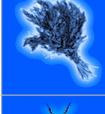
- Buscar pistas sobre el *Tzompantli* en el ARCHIVO del museo.
- Tomar el/ los CRÁNEO(S) DE SACRIFICIO que se encuentran en las salas de exhibición del museo.
- Resolver un acertijo para localizar la “entrada secreta a un túnel subterráneo” que se encuentra en alguna parte del museo.
- Llevar el/ los CRÁNEOS al túnel subterráneo y depositarlo(s) en su lugar correspondiente, antes de la hora límite.

Esta MISIÓN es semi-cooperativa: Se incentiva total cooperación entre jugadores del mismo equipo, mas la supervivencia de todos no es requisito para ganar la partida.

PREPARACIÓN PARA LA MISIÓN:

1. Colocar el TABLERO.
2. Reparte TARJETONES DE PERSONAJE de acuerdo al número de jugadores, con sus piezas de PV y sus respectivos *tokens* de inicio.
3. Ajusta el RELOJ DE JUEGO en **6:00**.
4. Separar cartas EVENTO marcadas “1980” (“COLEGA DESAPARECIDO” y “CLAUSTROFOBIA”) del mazo de EVENTO ya que éstas sólo serán usadas durante el final de la MISIÓN.
5. Barajar y colocar el mazo normal de cartas de EVENTOS, boca abajo, de acuerdo a REGLAS GENERALES.
6. NOTA: Libreto adjunto “CUADERNO DE HÉCTOR” no puede ser consultado por jugadores HUMANOS hasta que esto se indique.
7. Elegir el NIVEL DE DIFICULTAD de la MISIÓN. Las condiciones de cada nivel se detallan a continuación:
 - “F” (Fácil). Más OBJETOS dispersos en el tablero para asistirte en la MISIÓN. Remover “CHANEQUES” del mazo de EVENTOS. Límite en el RELOJ DE JUEGO: **3:30**.
 - “N” (Normal). Menos OBJETOS que en “F”. Agregar una tarjeta “CHANEQUES” al mazo de EVENTOS. Límite de tiempo: **3:30**.
 - “D” (Difícil). Menos OBJETOS que en “N”. Agregar dos tarjetas “CHANEQUES” al mazo de EVENTOS y quitar cartas “INCENDIO EN ESCALERAS”. Límite de tiempo: **2:30**.

8. Colocar *tokens* y piezas de jugadores de acuerdo a las coordenadas señaladas en la TABLA, con base en DIFICULTAD elegida:

	LUGAR	F	N	D		LUGAR	F	N	D
 1	J-12 J-13 L-12	✓	-1	-2	 1	D-7	✓	✓	✓
 1	L-2 H-5	✓	✓	-1		D-6	✓	-	-
 1	G-10	✓	✓	-	 1	D-5 (x3)	✓	-	-
 1	J-7	✓	✓	-		D-4 J-2	✓	✓	-1
 2	L-5	✓	✓	-			x3	x2	x1
 2	D-5	-	✓	✓		D-1 D-10 M-2	✓	-1	-1
 2	D-6	-	✓	-		F-3 G-12 Ñ-10	✓	-1	-1
	K-10, J-4					A-4, A-7, E-1, M-6			
	B-15					B-2			
	B-2 (Solo disponible en “3 vs. 1”)					Ñ-15			

Los **OBJETIVOS** de esta capítulo son **COMPARTIDOS**: Dialoga con tu(s) colega(s) para definir cómo repartirse las siguientes tareas, y en qué orden realizarlas:

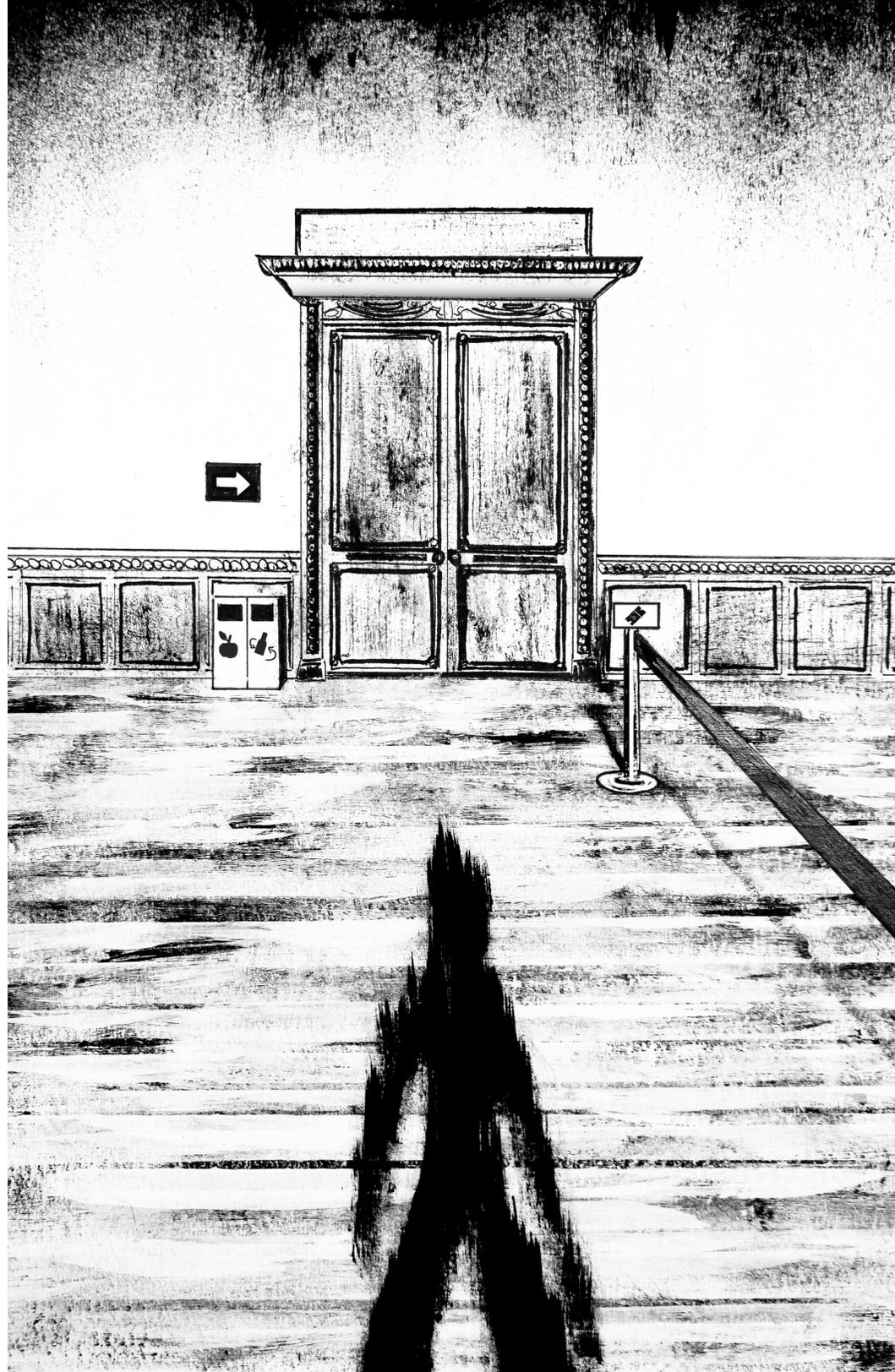
- Elegir UNA página del “CUADERNO DE HÉCTOR” (libreto adjunto) y resolver uno de los ACERTIJOS⁴ para encontrar una coordenada en el TABLERO correspondiente a la entrada del túnel subterráneo. Los acertijos varían en dificultad, de acuerdo a la página: del más FÁCIL (p. 4) al más DIFÍCIL (p. 16). **REGLA ESPECIAL:** Jugador debe gastar UNA ACCIÓN para dar una respuesta de ACERTIJO a FANTASMA⁵.
- Adquirir el (los) *token*(s) de CRÁNEO(S) ubicados en las salas del Museo y la PALA ubicada en la BODEGA (casilla **D-7**).
- Ir con la PALA y el/los CRÁNEO(S) a la coordenada de entrada al túnel subterráneo (descifrada resolviendo el ACERTIJO).

REGLA ESPECIAL: Cuando el jugador con la PALA llegue a la ubicación del túnel, no podrá **MOVERSE** durante los siguientes dos turnos (mas podrá **USAR** o **COMPARTIR** otros **OBJETOS**). En su tercer turno, dicho jugador “desciende por el túnel” y debe removerse del **TABLERO**. Si su(s) colega(s) no llega(n) a la casilla del túnel en los siguientes cinco turnos (usa *tokens* multiusos para llevar la cuenta de cada turno) el jugador que entró primero se declara **MUERTO** y reaparece como fantasma en la casilla del “túnel”.

Al lograr todos los OBJETIVOS, avanza a la siguiente página.

⁴ Respuestas a ACERTIJOS al final de este libretto (para consulta del FANTASMA).

⁵ Si un ACERTIJO resulta muy difícil, jugadores pueden cambiar la página por 1PV.



CAPÍTULO 2

Aline. *Sus bitácoras son tal como recordaba: decenas de páginas llenas de rayones sin sentido. ¿A esto se dedicaba todo el día? ¿y lo llamaba “investigación”? Aunque... estos dibujos de sombras, estas visiones que lo acosaban: ahora entiendo a qué se refieren. Preferiría nunca haberlo sabido, pero ya no hay vuelta atrás. Hay dos indicaciones claras, repetidas ad infinitum: “Quieren el CRÁNEO de vuelta”, “Tengo que llevarlo”. A dónde y cómo hacerlo... eso no lo dejó tan claro. Si logro descifrar estas páginas, tal vez pueda resolver la situación: evitar que la sombra me siga a mí... evitar que me pase lo mismo que a él. Tal vez, incluso, podamos encontrarlo, si es que no es demasiado tarde.*

David. *Al menos ya sé que el chico no estaba loco. O, visto de otra forma: ya sé que estoy loco, y sé que no estoy solo. Parece que todos aquí han visto las mismas cosas que yo... Y a algunas personas les afectan más que a otras. Ese joven arqueólogo realmente perdió la cabeza (o, ¿será que algo se la quitó?) Hemos visto sus apuntes, y parece que algo de su delirio tiene cierto sentido: ha tratado de decirnos algo. Hay que descifrar su mensaje, y tal vez, así, podamos rescatarlo. Sé que sigue en el edificio, pero ¿en dónde?*

- Colocar los *tokens* de CRÁNEO en el TABLERO de acuerdo al NIVEL DE DIFICULTAD de la MISIÓN:



“F”	“M”	“D”/ 4 jugadores:
D-14	D-14. L-15	D-14, D-15, L-15



- La respuesta es una coordenada (mira los bordes del tablero).
- Cada casilla tiene nombre ¿ya sabes cómo se "llaman"?
- Buscas una entrada subterránea. Eso reduce el área a investigar.

PISTAS QUE PUEDES DAR (UNA POR TURNO):

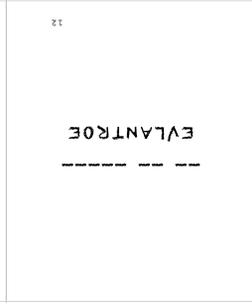
C-3



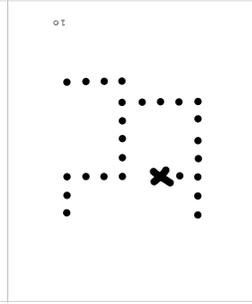
D-2



D-3



C-6



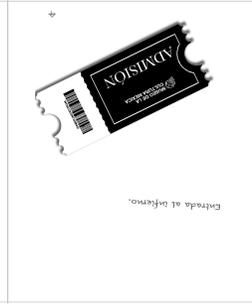
D-7



D-5

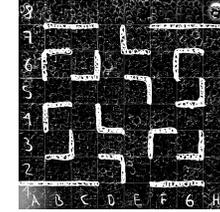


C-4



**RESPUESTAS DE ACERTIJOS
(PARA CONSULTA DE FANTASMA)**

- Retira el TABLERO del Museo, así como todos los *tokens* que quedaron sin ser colectados. También se retiran ENTES subordinados que hayan sobrevivido hasta ese momento. A continuación, coloca el TABLERO “SUBTERRÁNEO”.



- Coloca a HUMANOS y FANTASMA en casilla “A-1” del TABLERO SUBTERRÁNEO.
- FANTASMA coloca *tokens* de PUERTA y FUEGO en cualquier lugar del tablero excepto en filas 1, 2, 7 y 8. La cantidad de *tokens* que puede usar se define con base en el ACERTIJO del “CUADERNO DE HÉCTOR” que haya sido resuelto por HUMANOS:

Páginas:	pp 4-8	pp 10-12	pp 14-16
	tres	dos	uno
	tres	dos	uno

REGLA ESPECIAL: Pasar por casillas con FUEGO resta 1PV. PUERTAS pueden ser eliminadas usando un ARMA frente a ellas en tu turno, y obteniendo 2 o más puntos en el dado (esto no tiene COSTO DE ACCIÓN adicional pero solo se puede hacer una vez por turno, y sí desgasta el ARMA de forma normal).

CAPÍTULO 3

David. Seguimos sus indicaciones, y ahora estamos atrapados bajo tierra. Siempre sentí que trabajar en este lugar era una forma de castigo, por mi ingenuidad: ahora estoy seguro. Probablemente no logremos salir. Si alguien encuentra esto, un recado a mi esposa: Te amo muchísimo. Lamento cada noche que pasé encerrado aquí, sin verte. Bromeaba diciendo que me tendrían asignado aquí hasta morir, pero no lo decía literalmente. *P e r d ó n a m e.*

Aline. Está demasiado oscuro. La luz de la lámpara es tragada por un túnel sin fin. No puedo ver nada. Nada excepto cráneos. Cientos de pares de ojos huecos pegados a los muros. Y me miran. No podemos subir de vuelta. No puedo respirar. No hay más aire. No quiero Morir. No quiero morir. No quiero morir. **NO QUIERO MORIR. NO QUIERO MORIR. N O Q U I E R O M o r i r ...**

OBJETIVO: Lleva el/ los CRÁNEO(S) a la casilla **H-8** del tablero subterráneo antes de la hora límite.

REGLA ESPECIAL: Cartas “*COLEGA DESAPARECIDO*” y “*CLAUSTROFOBIA*” reemplazan a la baraja normal de EVENTOS.

Si el (los) CRÁNEO(S) ha(n) sido llevado(s) a su sitio antes de la hora límite, los HUMANOS GANAN LA PARTIDA.

