

GAU: BETRAYAL

*GUÍA ACADÉMICA DEL COMITÉ GAU: BETRAYAL AT HOUSE
ON THE HILL*

MUNUR XVI

Universidad del Rosario



MUNUR

XVI

UNIVERSIDAD DEL ROSARIO MODEL OF UNITED NATIONS

El Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario, MUNUR, es el primero de su género a nivel universitario en Colombia. Se constituye como un espacio liderado y organizado íntegramente por los estudiantes y para los estudiantes, para el ejercicio de la palabra. Así, MUNUR es un espacio que permite que los estudiantes exploren el mundo, interesándose y aprendiendo de los distintos problemas actuales, históricos y futuros.

MUNUR nació como un proyecto de los estudiantes del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, quienes decidieron incursionar en este tipo de espacios académicos como una forma de fomentar el trabajo en equipo, la competencia sana y el debate. A su vez, MUNUR es un espacio de enriquecimiento cultural, donde se reunen personas de varios lugares del país y del mundo para fomentar lazos de amistad, diversidad e inclusión en un mundo donde la comunicación asertiva y el respeto a las diferencias es algo que necesitamos de manera apremiante.

Para la décimosexta edición hemos decidido apostar por lo innovador y diferente, sin dejar de lado nuestras tradiciones y el legado que caracteriza a MUNUR. Es por eso que contamos con una amplia gama de comités para diferentes gustos e intereses, con dinámicas que buscan retar al delegado y llevarlo al límite, para que así demuestre sus habilidades y excelencia académica.

Este documento contiene la información necesaria para el delegado(a) interesado(a) en este comité. Cabe recalcar que las guías académicas son únicamente una ruta recomendada de investigación propuesta por las mesas directivas. No obstante, es deber de todos los participantes prepararse adecuadamente para los días del debate. Por último, recordamos que todas las reglas de procedimiento se encuentran en el Handbook de esta edición, por lo que recomendamos que todos los interesados en participar también lean este último documento a profundidad.

¡Te esperamos en MUNUR XVI!



ÍNDICE

MODELO DE NACIONES UNIDAS DE LA UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

GAU: Betrayal at House on the Hill

CARTAS DE BIENVENIDA	05
<i>Carta bienvenida de la Secretaria General</i>	05
<i>Carta bienvenida del Sub-secretario General</i>	07
<i>Carta bienvenida de la Directora General</i>	09
<i>Carta bienvenida de la Sub-directora General</i>	11
<i>Carta bienvenida de los Secretarios Generales Adjuntos de Crisis</i>	13
<i>Carta bienvenida Mesas Directivas</i>	16
<i>Carta bienvenida Centro Estrategia</i>	18
RESUMEN	19

GAU: Betrayal at House on the Hill

ACERCA DEL COMITÉ	20
<i>Introducción al comité</i>	20
<i>Historia del comité</i>	21
<i>Objetivo del comité</i>	22
ACERCA DEL TEMA	23
<i>Introducción</i>	24
<i>Dinámicas del comité</i>	26
<i>Procedimiento especial</i>	27
<i>Documentos</i>	34
QARMAS	39
GLOSARIO	40
REFERENCIAS SUGERIDAS	42
REFERENCIAS	43



CARTA DE BIENVENIDA



SECRETARIA GENERAL
LAURA PEÑALOZA



H

ola a todos y todas! Bienvenidos a una de las mejores experiencias que estarán a punto de vivir. Así es, estoy hablando de MUNUR XVI.

Mi nombre es Laura Peñaloza y tengo el honor de presentarme como la Secretaria General de esta edición. Cuando participé en mi primer modelo de Naciones Unidas sólo pensaba en ganar un premio. No obstante, cuando recibí el diploma en la ceremonia de clausura el último día me di cuenta que la razón por la que decidí quedarme en este mundo y seguir participando en estos eventos fue porque cada uno de ellos te permite convertirte en la mejor versión de ti mismo. Los modelos nos permiten convertirnos en profesionales más preparados, maestros de la negociación y la oratoria, así como nos hacen ser mejores personas. A medida que el tiempo pasaba, me di cuenta que no sólo quería seguir creciendo, también quería dirigir un proyecto que ayudara y permitiera a las personas ser mejores.

Así fue como terminé aquí, en MUNUR. Tengo el sueño de crear un evento que le permita a todos sus participantes aprender, evolucionar en sus mejores versiones, y principalmente, construir un espacio donde todos se puedan sentir apreciados y valorados. Quiero que cada uno de ustedes pueda sentir la magia de MUNUR, desde su majestuosa historia y espacios, pasando por los nervios que todos hemos llegado a sentir durante la primera sesión, hasta la emoción generada en la ceremonia de clausura por poder levantar un martillo en nuestras manos. Nuestra misión es hacer sentir a todos y a todas bienvenidos y cómodos en cualquier espacio del modelo, para así vivir esta experiencia al máximo.

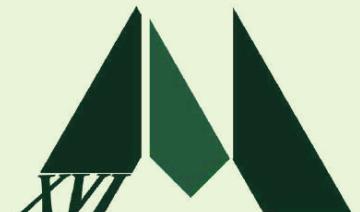
Los y las invito a llevarse al límite y desafiarse en cada momento de la conferencia, demuestren de lo que son capaces. La excelencia académica viene acompañada de una preparación exhaustiva, experticia, habilidades y de los valores que te definen como persona. Sólo aquellos que sean capaces de balancear y demostrar todas estas características durante el debate se convertirán en excelentes delegados, y lograrán ser una inspiración para muchos otros. Espero que MUNUR sea el espacio donde enfrenten sus miedos y cumplan esas metas en las que han estado trabajando ardúamente. Por último, espero que este comité sea de su agrado, y que todas las propuestas académicas les den la satisfacción de haber asistido a un prestigioso evento a la altura de cada uno de ustedes. Y sobre todas las cosas, espero que encuentren un lugar seguro en MUNUR, donde sus ideas sean escuchadas y sus propuestas sean altamente valoradas. Trabjaré incansablemente por ese objetivo, se los prometo. ¡Estoy muy emocionada por encontrarnos pronto y vivir esta experiencia juntos!

Con cariño,
Laura Peñaloza

CARTA DE BIENVENIDA



SUBSECRETARIO GENERAL
SANTIAGO RIASCOS



Cuando miro atrás y veo todo el recorrido de este camino, pienso en como nunca imaginé en todo lo que ocurriría, desde hace 6 años soñando con este momento, desde hace 3 pensando en representar a mi universidad, hace 2 años conociendo a quien me traería a MUNUR y solo recién el año pasado pensando que este camino ya se había acabado.

Son las paradojas de la vida, el trabajo, el esfuerzo, las caídas, pero sobre todo el levantarse y un giro inesperado de eventos que hoy me traen acá como Santiago Riascos Beltrán Subsecretario General para MUNUR XVI. Soy estudiante de octavo semestre de la Universidad del Rosario, muchas de las cosas que han pasado durante estos 8 semestres han forjado mi camino hasta llegar acá y cobran sentido en este momento de la cúspide y fin de este ya largo recorrido.

Hace 6 años inicie en ONU solo con el propósito de aprender, de enseñar y de aprender mediante la enseñanza. Ya que esa primera experiencia me mostró que mi camino lo quería hacer en el Rosario, iniciando como una persona que le daba pánico hablar, le temblaba la mano y la voz. Pero con trabajo, dedicación y constancia esa mano débil se fortaleció con el propósito de buscar la excelencia académica y humana, y que las personas que vengan después de mí sean incluso mejores y desde la cuna de la patria se formen los líderes que necesita Colombia y el mundo.

Para mí es un placer poderlos recibir en mi casa para que vivan 4 días de intensos debates, negociaciones y retos que no faltarán en MUNUR. Dónde verán reflejado no solo un sueño sino una apuesta a lo diferente y a lo innovador que les aseguro que lo van a atesorar como una de sus mejores experiencias y recuerdos por los próximos años de su vida. Porque no solo van a poder aprender, sino también por medio de sus acciones también van a ser el ejemplo de muchos independientemente de la posición en la que se encuentren, porque espero manejen como premisa el no dejar de aprender de quienes fueron, están y estarán.

Sin más, les deseo a todos, delegados, mesas, sponsors y observadores que se gocen al máximo MUNUR XVI y bienvenidos sean a éste mi hogar.

Con mucho amor y cariño,
Santiago Riascos Beltrán

CARTA DE BIENVENIDA



DIRECTORA GENERAL
SOFIA PRADA



Es un honor para mí en calidad de Directora General darles la más sincera bienvenida a la decimosexta edición del Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario, **MUNUR XVI**.

Desde pequeña soñé con participar en Modelos de Naciones Unidas, y a lo largo de los años he tenido el privilegio de vivir esta experiencia desde diversas perspectivas: como delegada, mesa directiva, parte del equipo logístico y, hoy, como Directora General. Asumir este cargo a sido una de las mayores aventuras, retos y privilegios que he tenido en mi vida y poder contar con su participación me llena de profundo honor y gratitud.

Para esta edición seguimos con el firme compromiso de continuar con el legado y la tradición que ha caracterizado a MUNUR a lo largo de los años, sin dejar de lado la innovación, no solo desde la parte académica sino logística. Hemos trabajado arduamente en cada detalle, sorpresa y experiencia para que disfruten en este evento, que estamos seguros que no solo constara en 4 días sino les dejara una huella duradera en su vida y en el futuro que desean construir después de esta edición.

Sabemos que cada uno de ustedes ha asumido el rol de su participación con el propósito de contribuir con ideas, argumentos y propuestas que enriquezcan las discusiones sobre los desafíos globales que enfrenta el mundo actualmente. Su participación representa un valioso aporte a la construcción de una ciudadanía crítica, ética, empática y comprometida con el mundo y los conflictos que enfrenta.

Durante los días del Modelo, encontrarán en cada comité no solo un espacio para el análisis, la negociación y el trabajo en equipo, sino también una oportunidad para crecer tanto a nivel profesional como personal. Espero que esta experiencia les inspire a seguir formándose como agentes de cambio en sus vidas y más allá de ellas.

Les deseo el mayor de los éxitos y los invito a vivir esta edición con pasión, respeto y apertura al aprendizaje.

Con aprecio y admiración,
Sofia Prada Pachón

CARTA DE BIENVENIDA



SUBDIRECTORA GENERAL
ISABELLA CUARTAS



GAU: BETRAYAL

Queridos delegados,

Bienvenidos a MUNUR XVI, un espacio donde tendrán la oportunidad de retarse y de descubrir la fuerza que tiene cada una de sus voces. Aquí, cada palabra cuenta, cada argumento transforma y cada uno de ustedes es parte esencial de lo que hará única esta decimosexta edición del Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario.

Como subdirectora General, para mí es un privilegio darles la bienvenida a esta edición que hemos preparado con tanto cuidado y amor. Soy fiel creyente de que los aprendizajes más significativos ocurren cuando salimos de la zona de confort, cuando discutimos desde el respeto y cuando escuchamos antes de responder. En MUNUR no buscamos la perfección (tal cosa no existe), buscamos crear un lugar seguro en el que se atrevan a equivocarse, a replantear ideas y a crecer, tanto en el ámbito académico como en el personal.

Queremos que cada detalle hable por sí solo y que cada comité se sienta vivo y retador. Cada decisión que hemos tomado, desde lo académico hasta la logística, refleja nuestro deseo de que se sientan acompañados, motivados y valorados. Porque MUNUR no existe sin ustedes, y es su pasión y sus ideas lo que verdaderamente le da sentido a todo este proyecto. Ustedes no solo están aquí para representar una delegación, están aquí para dejar huella, para inspirar y para ser inspirados. Confío plenamente en que MUNUR los marcará significativamente, no solo por su desempeño dentro del comité sino también por lo que descubran de ustedes mismos y de sus colegas.

Gracias por estar aquí, por creer en nosotros y por ser parte de MUNUR XVI,

Les deseo los mayores éxitos y espero que disfruten estos cuatro días de modelo con entrega, con curiosidad, con empatía y con el corazón.

Con cariño,
Isabella Cuartas Gómez

CARTA DE BIENVENIDA



SGA DE CRISIS

JUAN DAVID RINCÓN



Hola a todos y todas, mi nombre es Juan David Rincón y tengo la fortuna fortuna de ser su SGA de crisis para esta edición de MUNUR. Si tuviera que describir a MUNUR con una sola palabra, sería evolución. He tenido la oportunidad de estar en tres ediciones y en cada una he visto un gran crecimiento del modelo, de los delegados y de mí mismo. Creo fervientemente que si eres una persona que busca desafiar y probar nuevas experiencias que te lleven a crecer, estás en el lugar correcto.

Ahora, si estás leyendo esta carta es porque probablemente vas a un comité de crisis o porque eres un sponsor que va a ayudar a sus delegados. Es por eso que creo que ustedes, más que nadie, comprenden lo importante que es esta SGA para todos los que la conformamos. Los comités de crisis son mis favoritos porque, más allá de hacer realidad tus ideas más locas y divertidas en una hoja, las situaciones que se recrean en los debates, las directivas y los lobbies nos acercan a los desafíos que solemos enfrentar en la vida real. Son situaciones que implican tomar decisiones rápidas y asertivas, decisiones que como futuros líderes, en muchas ocasiones, tendremos que tomar. Por eso, además de la fantasía que los caracteriza, para mí los comités de crisis son los que más se acercan a la realidad.

Para finalizar, me gustaría darles un consejo: crean en ustedes mismos. Muchas veces, esas cosas que la gente decía que eran una mala idea, un mal plan o algo que no iba a funcionar, terminan sorprendiendo a todos.

Sin más que decir, parchense y disfruten de esta edición de MUNUR XVI.

Juan David Rincón
SGA de Crisis
juandav.rincon@urosario.edu.co
(+57) 304 472 4967

CARTA DE BIENVENIDA



SGA DE CRISIS

NICOLÁS GALLEGO



“La imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. La imaginación rodea el mundo.”

-Albert Einstein.

Bienvenidos queridos delegados, es de gran placer y orgullo para mí darles la bienvenida a los comités de crisis. Mi nombre es Nicolas Gallego, actualmente estudio Matemáticas Aplicadas y Ciencias de la Computación con una segunda carrera en Ingeniería Electrónica en la Universidad del Rosario. Tengo 20 años y soy de la ciudad de Pereira, lo que me llena de mucho orgullo por tener el privilegio de ser uno de los SGA de crisis para esta edición de MUNUR XVI.

Espero que este comité sea de gran agrado para todos ustedes y que adentro puedan sentirse en un espacio cómodo para delegar y demostrar sus capacidades. A grandes rasgos, esperamos que puedan dejar volar todas sus ideas y resaltar sobre el resto con su creatividad e imaginación, en un mundo donde pocas veces se ve esta libertad, al verse opacada por las reglas y expectativas del resto. Estaré dispuesto a escucharlos en todo momento con lo que necesiten o también si buscan a alguien con quien desahogarse, sepan que pueden contar conmigo. Espero que puedan superar cada reto y obstáculo que les pongamos durante el modelo, pues la idea no es hacerles la vida imposible sino que demuestren y a la vez aprendan a solucionar problemas de la manera más creativa. Un poco más de mi para que me conozcan es que soy muy extrovertido y polifacético así que soy de gustos muy variados y me junto con todo tipo de personas. Finalmente, agradecerles por darse la oportunidad de participar y ante cualquier duda o inquietud les dejo mi correo. Bienvenidos a MUNUR XVI.

Con el más grande de los cariños,

Nicolas Eduardo Gallego Quiceno
SGA de Crisis
nicolasgq40@gmail.com
[\(+57\) 314 785 3475](tel:+573147853475)

CARTA DE BIENVENIDA

Mesa Directiva

Mateo Shattah



Estimados Delegados,

Mi nombre es Mateo Shattah Montoya, soy estudiante de Administración de Empresas en la Universidad de la Sabana. En esta edición de MUNUR XVI, estaré acompañándolos y guiándolos como mesa en el comité de Betrayal. Me considero una persona apasionada por todo lo relacionado con los videojuegos y el mundo de fantasía, desde que estaba en el colegio me reúno con mis compañeros para jugar Dungeons & Dragons y cada vez que lo jugamos es una experiencia única que ningún otro tipo de medio llega a generar.

Como mencioné antes, más allá de mi pasión por los Esports y los juegos de mesa, siempre he tenido un gran cariño por las Naciones Unidas. Por esa misma razón, decidí hacer parte del equipo de este comité, para crear un lugar en el que podamos combinar estas dos pasiones mías, y espero que también sean de ustedes.

Espero que esta sea una excelente oportunidad para debatir y aprender sobre sus diferentes puntos de vista, sin importar que tan extremos puedan llegar a ser. Además, siempre será un placer para mí discutir estos temas con personas que comparten la misma pasión que yo. Quiero agregar que los Modelos ONU siempre han sido una gran experiencia para mí, y espero que lo sea para ustedes, no solo para mejorar su vida personal al conocer personas increíbles, sino también para enriquecer su vida profesional con habilidades blandas y experiencias únicas como la que esperamos generar en este modelo.

Por lo tanto, cuentan con todo mi apoyo. Pueden contactarme a través del siguiente correo electrónico para cualquier duda o inquietud.

Mateo Shattah
shattah21@gmail.com

CARTA DE BIENVENIDA

Mesa Directiva

Sarah Diaz



Buenos días estimados exploradores,

Es un placer recibirlos en esta casa, mi nombre es Sarah Diaz, estudiante de Relaciones Internacionales y estudios políticos de la Universidad Militar Nueva Granada, para los que no me conocen soy una chica apasionada por los comités de crisis y la creatividad, y tendrá el honor de ser su mesa directiva para este comité.

Esperamos que así sea la primera, la segunda o la millonésima vez que participan en un comité de crisis, tengan la oportunidad de aprender algo nuevo, de pasarla maravilloso y disfrutar de las mejores experiencias que un comité les puede brindar.

Además, siempre buscamos delegados creativos, pero también muy organizados que sepan guiar a todo el comité a la victoria.

Recuerden que estamos para ustedes y para lo que necesiten.

Sincerely yours,

Sarah Diaz
sarah11diaz601@gmail.com
(+57 3212299428)

CARTA DE BIENVENIDA

Director de Centro

Samuel Escallón



Hola a todxs, soy Samuel Escallón, aunque en este mundo de crisis se me conoce como Esca. Tengo 21 años y voy en algún semestre (no pregunten cuál) de Ciencia Política en la Universidad Nacional de Colombia.

Para esta ocasión seré su director de centro, y espero brindarles una experiencia divertida, cómoda y en donde puedan explotar toda su creatividad. Sepan que pueden contar conmigo para cualquier asunto relativo al comité en términos de dudas sobre el formato de los documentos, aspectos a tratar y preferencias en el arco de sus personajes, pero, si bien estas dudas son importantes, mi mayor preocupación es que encuentren su propio lugar en el comité, y una vez terminado este, lo recuerden con cariño.

Les prometo mi mayor compromiso, atención y comprensión, al igual que un veredicto que les saque alguna carcajada, de no ser así, podrán acercarse con su escarapela y certificado de participación y redimir un premio de valor económico indeterminado.

Éxitos y bendiciones.

Samuel Escallón
 samrodriguezes@unal.edu.co
(+57) 350 2391252

CARTA DE BIENVENIDA

Subdirectora de Centro

Salomé Rodríguez



Holuuu a todos y todas. ¡Bienvenidos y bienvenidas a MUNUR XVI! Es un honor darles la bienvenida a este comité en el que tendrán la oportunidad de enfrentarse a un juego de estrategia, negociación y, sobre todo, traición (ojalá sólo en el comité y no en el amor).

Mi nombre es Salome Rodríguez, y seré la co-directora del Centro de Estrategia en este comité basado en Betrayal. Soy estudiante de quinto semestre de Estudios Globales y Ciencia Política en la Universidad de los Andes y hago parte del Crisis Team. Me apasiona la política, y por lo mismo, las situaciones caóticas que ponen a prueba la creatividad y el pensamiento crítico. A lo largo de este comité, se verán envueltos en alianzas frágiles, decisiones difíciles y giros inesperados que pondrán a prueba su capacidad de análisis y persuasión. Aquí, nada es seguro, nadie es completamente confiable y cada movimiento puede cambiar el curso del juego.

Sepan que para cualquier duda estamos aquí para apoyarlos. Espero que se gocen este comité. ¡Mucha suerte!

Salomé Rodríguez
saloartlol@gmail.com
(+57) 3188629265

R

E

S

U

M

E

N

El Comité de "Betrayal" ofrece una experiencia académica

basada en el juego Betrayal at House on the Hill, donde los delegados interpretan personajes atrapados en una mansión misteriosa llena de secretos y peligros. A medida que avanzan

las sesiones, los participantes deben explorar la casa,

frente a eventos inesperados y descubrir que uno de ellos se ha convertido en el antagonista. La historia del comité gira en torno a una mansión con un pasado oscuro, cuyas habitaciones cambian y desafían a quienes se atreven a investigarla.

El objetivo del comité es desafiar a los delegados en un entorno dinámico de incertidumbre y traición, donde deberán

emplear estrategia, diplomacia y resolución de problemas para sobrevivir y cumplir sus objetivos. A través de la colaboración y la toma de decisiones, los participantes pondrán a prueba su capacidad de liderazgo y adaptación en

un escenario de suspense e intriga.

Esta guía académica será de ayuda para los delegados como un mapa en aquella casa tan extraña, pero que sólo aquellos que decidan explorar hallarán la victoria...

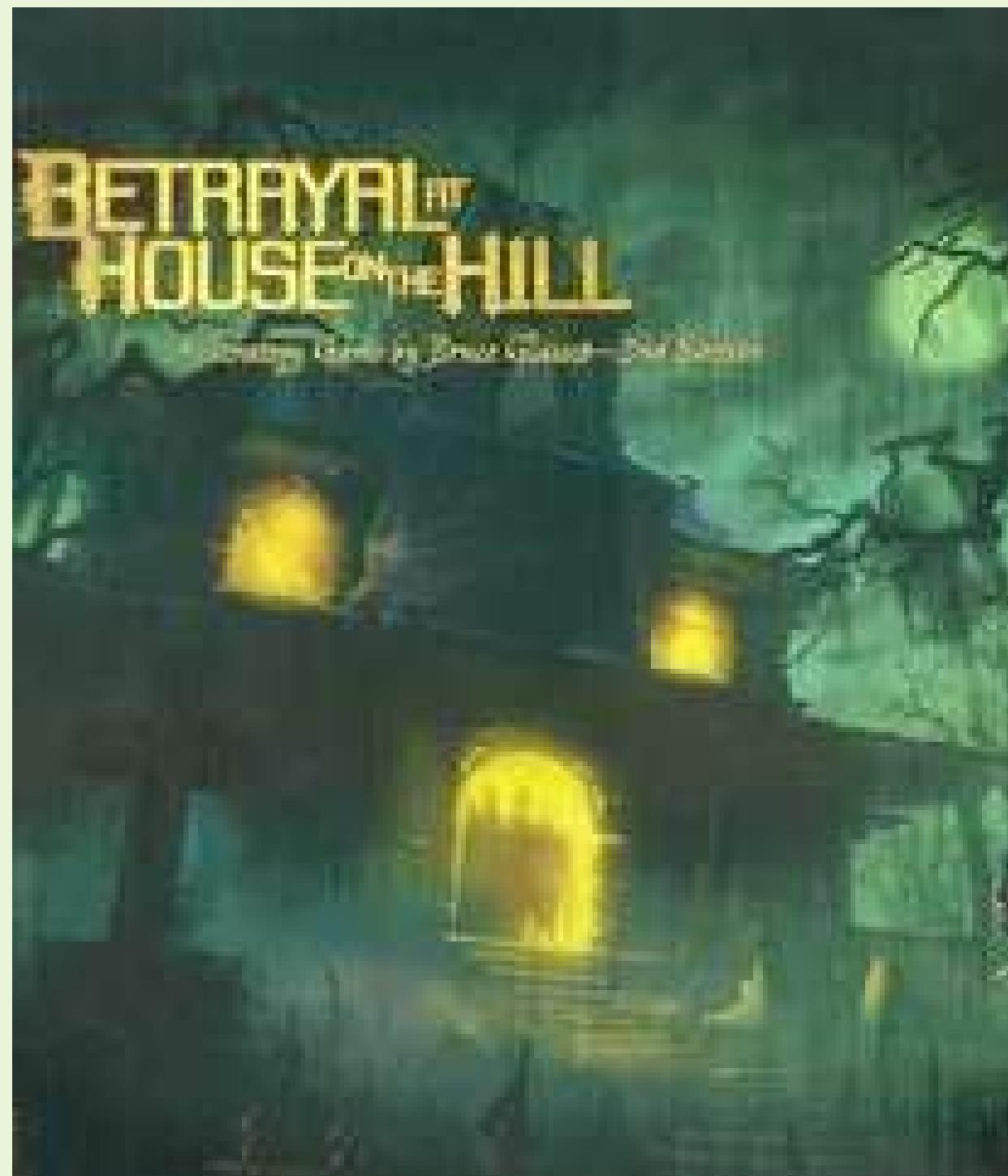
Palabras clave: mansión, traición, toma de decisiones.



INTRODUCCIÓN AL COMITÉ

Bienvenidos al comité de *Betrayal: la Casa en la Colina*. Antes de que entres, es necesario saber cómo, “cada uno de ustedes elige un explorador para investigar una vieja y espeluznante casa. A medida que exploras sus instalaciones, descubres nuevas habitaciones. Cada vez que entras en una nueva habitación, puedes encontrar algo... o algo puede encontrarte a ti.” (Betrayal, 2010).

La leyenda de la Casa del Destino se remonta a siglos de oscuridad y misterio. Construida por una familia enigmática, la mansión ha sido testigo de innumerables desapariciones y eventos inexplicables. Generaciones de aventureros, científicos y exploradores han intentado desentrañar sus secretos, sólo para caer en la locura o desaparecer sin dejar rastro. Se rumorea que la casa tiene voluntad propia, moldeando sus habitaciones y pasadizos para confundir a los intrusos.



Tomada de: BGG

Los exploradores cambian a lo largo del juego (para bien o para mal), dependiendo de cómo afronten las sorpresas de la casa. El lugar es diferente cada vez que lo construyes, es decir, cambia con cada partida distinta del juego.



HISTORIA DEL COMITÉ

Betrayal at House on the Hill es un juego de mesa de horror y exploración publicado por **Avalon Hill** en **2004**, diseñado por **Bruce Glassco**. Su desarrollo se inspiró en elementos clásicos del cine y la literatura de terror, con referencias a historias de casas encantadas, relatos de traición y escenarios de supervivencia ante lo sobrenatural.

El juego surgió en una época donde los juegos de mesa experimentaban una evolución hacia experiencias más narrativas y dinámicas. Su diseño modular, en el que los jugadores construyen la mansión mientras la exploran, fue innovador para su época, ofreciendo rejugabilidad y una combinación de estrategia con narración emergente.



Tomada de: Gamerant

En **2010**, *Betrayal at House on the Hill* fue reeditado con mejoras en la calidad de los componentes y ajustes en el equilibrio de juego. Posteriormente, se lanzaron expansiones y versiones alternativas, como *Betrayal at Baldur's Gate* (2017) y *Betrayal: The Werewolf's Journey* (2023), que adaptan la mecánica a diferentes temáticas. (BGG, 2010). El juego ha sido influyente dentro del género de terror y ha inspirado otros juegos narrativos de exploración y traición. Su enfoque en la construcción colectiva de la historia y el giro inesperado en la trama lo han convertido en un clásico moderno entre los juegos de mesa de horror y aventura.

Finalmente, el juego ofrece una última versión hasta ahora, la cual salió a la luz en **2022**. Esta tercera edición de Betrayal ofreció más escenarios y un nuevo motivo para estar en la mansión, además de mejoras gráficas y visuales a todos los componentes.



GAU: BETRAYAL

En este comité, los participantes se adentrarán en una mansión misteriosa, donde cada habitación puede revelar nuevas sorpresas y donde el peligro acecha en cada rincón. Sin embargo, la mayor amenaza no siempre proviene de lo sobrenatural, sino de aquellos en quienes más se confía. La traición es un elemento clave en esta experiencia, obligando a los delegados a adaptarse, formar alianzas y tomar decisiones difíciles para sobrevivir.

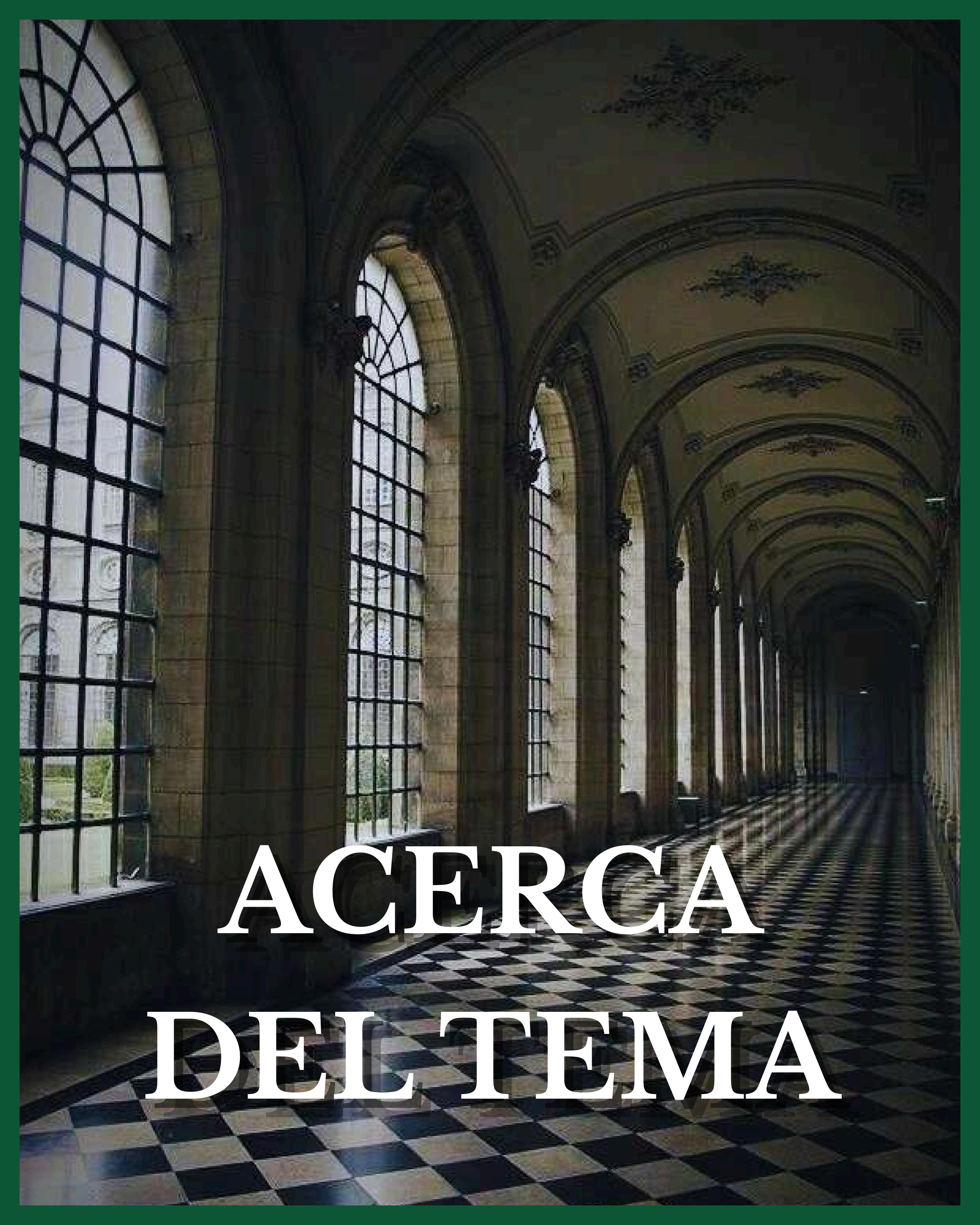
Explorar los temas del miedo, la estrategia y la incertidumbre en un contexto académico permitirá a los participantes desarrollar habilidades críticas mientras enfrentan desafíos inspirados en el clásico juego de mesa. ¿Podrán confiar en sus compañeros o descubrirán demasiado tarde que la traición ya ha comenzado?

OBJETIVO DEL COMITÉ

El Comité de "Betrayal" tiene como objetivo poner a prueba la capacidad de los delegados para enfrentar escenarios dinámicos de incertidumbre y traición. Como preparación previa se espera que los delegados(as) creen un perfil de personaje con todas las especificaciones correspondientes, así como de excelente calidad académica y completamente creativo. A lo largo de la sesiones del comité los delegados deberán explorar las otras habitaciones de la mansión que aún no hayan sido desbloqueadas.



Tomada de: Pinterest

A photograph of a long, perspective-view hallway, likely a cloister or a covered walkway. The floor is made of large, dark and light-colored tiles in a checkered pattern. The ceiling is high and vaulted, supported by a series of arches. On the left side, there are several tall, narrow windows with black metal grilles. The perspective of the hallway leads the eye towards a distant arch at the end.

ACERCA DEL TEMA



INTRODUCCIÓN

Desde tiempos inmemoriales, las historias de casas encantadas han cautivado la imaginación de la humanidad. Relatos de mansiones malditas, espíritus vengativos y oscuros secretos han sido recurrentes en la literatura, el cine y los juegos. Betrayal at House on the Hill se inspira en este legado del terror gótico, combinándolo con la incertidumbre de la traición y la supervivencia en un entorno cambiante. (BGG, 2010)



Tomada de: Pinterest

Betrayal at house on the hill es un juego de rol basado en estrategia, aventura, exploración y horror. En este juego, los jugadores deben escoger uno de los diferentes personajes que tienen distintas historias y atributos entre los cuales se encuentran la cordura y el conocimiento como atributos mentales y la velocidad y fuerza como atributos físicos, estos representan tanto las habilidades que tiene el jugador en el juego como su vida ya que si alguno de sus atributos cae por debajo de su límite, este muere. Para iniciar entre todos deciden uno de los motivos por los que se encuentran en la casa, este decidirá el reto al que se enfrentarán en la partida.



Tomada de: Cosmos

El juego tiene dos fases, la fase de exploración y la fase del reto. Durante la exploración los jugadores se enfrentan a los desconocido, cada partida el tablero cambia pues las habitaciones se descubren cuando un jugador decida cruzar una puerta y toma una casilla de la pila ubicándola en la puerta que abrió, las casillas pueden darle al jugador objetos, sucesos o presagios únicamente al entrar en ellas por primera vez, estos le serán útiles para los retos posteriores o para incrementar sus atributos. Una vez descubierto el tercer presagio se hace una tirada de reto que puede



GAU: BETRAYAL

refrevelar el reto a enfrentarse donde alguno de los jugadores se vuelve el traidor o todos se vuelven en contra de todos. Para culminar la partida los héroes deben cumplir los pasos que marca el libro de secretos de supervivencia y el traidor los del tomo del traidor, ambos pasos son desconocidos para el adversario. Gana quien logre completar los primero decidiendo el destino de esa noche.



Tomado de: Pinterest

Una vez explicado el funcionamiento del juego, introduciremos correctamente el comité desde la adaptación que se realizará.

Todos ustedes son desconocidos los unos de los otros dentro de la mansión, pero es una noche especial. El dueño de la mansión decidió dar una noche de puertas abiertas para quienes quisieran visitar su casa, lo que permitió que se reunieran allí, cada uno por razones distintas. Algunos fueron por la venta de la casa que se hará la próxima semana, así que quisieron conocerla para poderla comprar, otros han escuchado historias sobre la mansión y como buenos amantes de lo paranormal decidieron ir a verificar que dichas historias fueran ciertas. Por otro lado, algunos recibieron una invitación misteriosa que los inspiró a ir, pero aun no saben a que, entre estas hay algunas otras razones que no todos desean compartir con el resto, pues los hacen sospechar de todo lo que pueda pasar.

Sin importar el motivo de su visita, el dueño decide darles una bienvenida formal, al lado de su hija, quien lo motivó a decidir vender la casa, ellos les ofrecen con hospitalidad que se sientan cómodos y libres de conocer las habitaciones y disfrutar de la comida que les tienen preparada durante la visita. Ellos con una linda sonrisa en la cara les dan unas palabras y se retiran de las escaleras para poder conversar con algunos de ustedes. De aquí en adelante, todo depende de ustedes. Cada acción o habitación que visiten definirá el futuro de la noche, decidan muy bien sus relaciones y amistades pues no todos en esta casa son de fiar...



DINÁMICAS DEL COMITÉ

1. Inicio del comité

El comité inicia justo después de lo comentado en la introducción al mismo, con todos los delegados dentro de la casa, después de las palabras de bienvenida de los dueños. El tiempo en este comité funcionará de manera diferente, no se inicia en una fecha en específico dado el contexto de ficción del tema. El tiempo será manejado por horas y noches, iniciando en la primera noche aproximadamente a las 9PM.

2. Reglas

- a. Para la exploración de la mansión, únicamente mencionando el piso en que se encuentra y el punto cardinal al que se piensa dirigir, el centro elegirá la habitación y puerta que investigó. Esto con el fin de evitar que dos delegados decidan abrir la misma puerta.
- b. No se pueden repetir las tiradas de los dados.
- c. No se pueden matar a otros delegados, únicamente en ciertos momentos mencionados por el centro, pero si se pueden debilitar.
- d. Ciertos objetos tienen reglas específicas a tener en cuenta para su uso.



Tomado de: Pinterest



PROCEDIMIENTO ESPECIAL

Presagios:

Uno de los objetos más importantes de este juego de mesa son los presagios, estos son unas cartas de objeto con características especiales. Adicionalmente, con la habilidad de liberar un reto en la mansión, en el juego cobran importancia a partir del tercer presagio que se descubra, pues al salir este permite una tirada de embrujo que permite liberar el reto de la partida. En este caso, se mantendrá la esencia de los presagios, pero con una dinámica diferente que permite darle movilidad y versatilidad al debate del comité, sin volverlo literalmente el juego de mesa. Cuando un jugador descubra una casilla de presagio, se le entregará en privado su presagio y este realizará la tirada de embrujo, si su presagio libera un reto, este saldrá en la actualización del centro sin revelar ningún dato del traidor, el jugador podrá conservar su presagio y usarlo luego cuando le sea conveniente.



Tomado de: Board game geek

Si dos presagios liberan un reto, estos retos se iniciaran en el orden de llegada a centro uno después del otro, nunca ocurrirán dos retos al mismo tiempo. Si por otro caso es un presagio descubierto en grupo por medio de directivas públicas, todo el comité tira los dados y si liberan un reto se les anunciara de inmediato, el presagio pasará a ser de pertenencia de todos y todos podrán usarlo para su beneficio o según sea el reto, se le dará en secreto al traidor.

Los presagios traen beneficios superiores a los objetos comunes que afectan directamente los atributos del delegado, por esto se les da una importancia superior.



GAU: BETRAYAL

Dados:

The screenshot shows the homepage of the Roll Dice With Friends website. The title 'Roll Dice With Friends' is at the top, with a dice icon. Below the title is a form with 'Room Name' and 'Roll dice with friends' buttons. A text area explains the basic functionality: 'Just type in a name and hit the button to make your own room where you can roll some dice. Your friends can join you by typing the same room name, or you can send them the link from the address bar.' It also mentions supported dice types and a link to the 'about page'. A note at the bottom states: 'There's no account to create or any other sign-up required. Just make a room and start rolling dice with friends!' Below the text is a small note: 'Tomado de: Roll dice with friends'.

Una de las dinámicas nuevas que se incluyen en este comité será el uso de dados, manteniendo la fidelidad de un juego de rol y representando también el azar de las decisiones que tomamos en la vida, pues no todas salen siempre como las planeamos. En este comité será de vital importancia el uso de la siguiente página web (<https://www.rolldicewithfriends.com/>) La cual será usada para las dinámicas que usan dados, a continuación se explica como funciona:

Al inicio del comité, cada delegado tendrá un nombre de sala en su mesa, este nombre es para su sala única y privada con el centro, por esto es de vital importancia no dar este nombre a otros delegados del comité. Este se debe introducir donde se solicita room name.

Una vez ingresado el nombre de su sala podrá hacer uso de la página, en el recuadro rojo debe colocar su nombre o de su personaje. Según la dinámica o lo que le indique el centro en sus directivas, se debe tirar cierta cantidad de ciertos dados, estos se seleccionan en el recuadro azul, y para eliminarlos solo haga click sobre ellos cuando aparezcan en el rectángulo gris, cada tirada queda registrada y la tirada se realiza al dar click en “Roll it” luego de seleccionar los dados. El centro le irá indicando cuando debe tirar los dados, ninguna tirada se puede repetir y cabe resaltar que no hay opción de eliminar las tiradas del registro.

The screenshot shows a session for 'Dallas Diceroller'. At the top, there are input fields for 'Name: Dallas Diceroller' and 'Dice: Basic RPG'. Below is a row of dice icons: D4, D6, D8, D10, D12, D20, and D100. A large gray rectangular area is below the dice. Below that is a table of rolls:

Chris	Total: 4 d10: 4
Dallas Diceroller	Total: 8 d10: 8
Tomm	Total: 2 d10: 2
Kyrie	Total: 3 d10: 3

Tomado de: Roll dice with friends

El orden de los dados tal cual aparecen de izquierda a derecha en la imagen son:

D4, D6, D8, D10, D12, D20, D100.



Embrujo/Tirada de embrujo:

En este caso el primer uso de los dados va destinado a las tiradas de embrujo o reto, que surgen cuando un presagio es descubierto, como se mencionó anteriormente, los presagios se revelaran en privado a los delegados que los encuentren al investigar una habitación nueva. Luego de ser informados de haber encontrado el presagio, el centro solicitará que lancen los dados, para las tiradas de embrujo se deben tirar 3 D4 (dados de 4 caras). Para que el reto de este presagio se libere, el delegado debe obtener un resultado de 9 o más en su tirada, en caso de lograrlo, la siguiente actualización de centro desatara un embrujo en el comité, una crisis especial según el presagio, el traidor será notificado por privado junto con su objetivo como traidor, deberá intentar cumplirlo sin que nadie de su identidad. Con esto demostrando sus habilidades para negociar y convencer a las personas.



Tomada de: Cosmos

En cuyo caso sea un presagio grupal, la mesa tirará los dados por todo el comité, si se libera el reto, este será un reto grupal donde todos son traidores entre todos y ganará el reto quién logre el objetivo primero, sin embargo en este espacio también se pueden realizar alianzas entre traidores buscando lograr el reto. Aun así solo una persona será considerada con el logro de dicho reto. Los embrujos no buscan dar puntos que sumen al delegado para ser mejor en el comité, a menos que demuestre habilidades que lo hagan resaltar sobre los otros delegados, el cual es el objetivo de estos retos. Aún así quien consiga lograr el reto, obtendrá objetos o beneficios que le puedan servir para su supervivencia en la mansión.



Uso de los datos:

Otro uso importante de los datos, será su inclusión en las directivas. Tal y como funciona en los juegos de rol, la complejidad de una acción define cuánto se debe obtener en una tirada para que la acción sea efectiva. La intención de esto no es convertir el comité en un juego, sino incluir la variabilidad y efectividad que tienen las acciones que se realizan normalmente en la vida. Aunque una lista de pasos este bien pensada y ejecutada, a veces hay otras variables que hacen que un plan falle, con esto también se busca que los delegados no se apeguen a seguir una lista de pasos ya pensados para conseguir su plan o a mencionar lo que más le gusta a su agente de centro para que sus pasos funcionen (sin embargo, leer los gustos del centro también será tenido en cuenta a la hora de calificar).

Ahora, el funcionamiento de las directivas no va a cambiar en absoluto solo será una pequeña regla que será añadida para ciertas directivas de la siguiente forma. Las directivas seguirán siendo leídas como tradicionalmente se ha hecho, en caso de no cumplir algún requisito ésta será denegada. Si la directiva cumple para ser aprobada, se evaluará el peso de la acción que el delegado o el comité quiera hacer. Únicamente, las acciones muy relevantes o de mayor complejidad requerirán del uso de los datos, de acuerdo a su complejidad. Esto será definido por el centro quien avisará al delegado o al comité que tirada debe hacer y cual es el resultado mínimo, según el resultado de la tirada será la efectividad de la acción y sus consecuencias. Los avisos de directivas privadas serán escritos en respuesta a la directiva, pues la intención tampoco es revelar al comité que alguien tomó una acción de mucho valor.

Es importante tener en cuenta que, con esto no se busca que los delegados hagan directivas con acciones simples o muy pequeñas, sino que se arriesguen a tomar decisiones de valor y enfrentar el destino de su suerte. Ninguna directiva que no tenga una buena tirada será rechazada por completo, solo cambiará el resultado que el delegado esperaba, para que de esta manera, puedan usar su creatividad solucionando problemas y pensando en el momento ideas innovadoras.



Tomado de: Pinterest



GAU: BETRAYAL

Un ejemplo de esto sería: “Yo como presidente de los Estados Unidos decidió enviar una nave espacial a marte para colonizar a los marcianos”. Se requiere un D20 con al menos 12 puntos para cumplirlo.

- Si obtuve 1-6: La nave presentó una falla y explotó una parte de la cabina, dos tripulantes murieron en el acto.
- Si obtuve 7-11: La nave espacial no contaba con combustible para despegar pues este desapareció misteriosamente.
- Si obtuve 12+: La nave despegó con éxito y está en camino a marte para que los marcianos sean colonizados.
- Si obtuve 20 (tirada perfecta): Los marcianos te ven como un dios, los colonizaron con perfección.

(las respuestas a las directivas no se redactaran de esta forma, únicamente se informará al delegado con tipo de dados y puntos mínimos (“D20;10” o “D4 D10; 9”). Si se requiere más de un dado, se está refiriendo a la suma de ambos dados)



Tomado de: Pinterest

En estos casos las tiradas con mayor valor serían las tiradas perfectas que hacen que la acción se cumpla de inmediato. De igual forma, lograr la meta que propone el centro hace que la directiva se cumpla y sea aprobada, únicamente, requerirá de pasos posteriores o especificidad de lo que se quiere hacer después, lo cual ya no necesitará una tirada de dados a menos que incluya una acción adicional y no mencionada en la directiva anterior.



Tiradas de batalla:

Estas tiradas no se establecen para matar otros delegados o batallas sencillas, durante el comité se plantean retos o crisis que suponen monstruos de nivel superior (bosses) estos no serán tan fáciles de derrotar, por lo que algunos requerirán tiradas de dados luego de plantear una acción para acabar con ellos, por esto es importante que los delegados planteen siempre un plan b por si su plan principal (que requiere la tirada) no funciona. Estas tiradas dependen de los atributos de los delegados, esto quiere decir que un delegado con mayor cordura y conocimiento pueden tirar mayor cantidad de dados o dados de mayor valor para hacer un golpe mental que alguien con menor valor en sus atributos. Las tiradas de batalla solo se dividirán en tiradas físicas o tiradas mentales dependiendo del monstruo, lo cual permitirá a los delegados plantear estrategias estructuradas para acabar con los mismos.



Tomado de: Board games geek

Así como se pueden encontrar presagios durante la exploración de habitaciones, también se puede encontrar objetos, son menos poderosos que los presagios pero sirven para realizar acciones o inclusive para aumentar los atributos del jugador, lo que puede resultar útil para este tipo de tiradas, pues les dará un aumento al valor de sus atributos según lo que diga el objeto. Algunos objetos tienen limitaciones de uso, como que solo se pueden usar una vez o que se pueden usar una vez por sesión, esto con la intención de ser estratégicos a la hora de su uso.

Mapa:

Durante todas las sesiones, los delegados contarán con un mapa de la casa, este se irá actualizando constantemente según los delegados vayan investigando. Por otro lado, si los delegados deciden investigar por privado la casa, todas las habitaciones que descubran se proyectarán en el mapa sin mencionar la persona que entró en ellas o pasó por ahí, queda a discreción de los delegados si desean compartir su ubicación o plan de exploración.



GAU: BETRAYAL

La casa cuenta con tres plantas (Sótano, Planta baja y Planta alta), Hasta no encontrar acceso al sótano, los delegados no podrán bajar a él, sin embargo, planta alta y baja pueden ser investigadas con total libertad por los delegados. Con el fin de encontrar el acceso al sótano si así lo desean.



Tomado de: Matthew Floyd



DOCUMENTOS

Para este comité de crisis se requerirá un documento previo de parte de los delegados, quienes tendrán la libertad de crear a sus personajes, el documento tiene varios puntos que se estipulan a continuación (Este documento debe ser enviado a más tardar el 20 de octubre de 2025 a sus mesas y a sus centros:

Nombre:	
Edad:	
Altura (en metros):	
Peso (en kilogramos):	
Cumpleaños (en calendario gregoriano):	
Aficiones (máximo 3):	
Traumas (máximo 3):	
Historia de origen (máximo 700 palabras):	
Atributos (suma máxima de valores de 13):	-Velocidad: 2-5 -Fuerza: 2-5 -Cordura: 2-5 -Inteligencia: 2-5

Explicación:

- Nombre:** Forma de identificación del personaje. Queda a total discreción del/la delegado(a).
- Edad:** Caracterización de años del personaje para el desarrollo de atributos y arcos públicos y privados. Mínimo de edad 12 años, máximo 70.
- Altura (en metros):** Caracterización de atributos físicos para el impacto del personaje en acciones públicas y privadas.



GAU: BETRAYAL

4. **Altura (en metros):** Caracterización de atributos físicos para el impacto del personaje en acciones públicas y privadas.
5. **Peso (en kilogramos):** Caracterización de atributos físicos para el impacto del personaje en acciones públicas y privadas.
6. **Cumpleaños (en calendario gregoriano):** Caracterización temática del personaje. Es el menos esencial de los ítems, pero puede desarrollarse como una temática importante en el comité.
7. **Aficiones (máximo 3):** Caracterización temática del personaje que establece habilidades físicas y mentales que faciliten o dificulten las acciones del personaje.
8. **Traumas (máximo 3):** Caracterización temática para la construcción de desafíos y arcos privados del personaje.
9. **Historia de origen (máximo 700 palabras):** Caracterización temática que explique con mayor profundidad lo expresado en los ítems 3, 4, 6, y 7. Funciona como principio del arco privado y es una propuesta para el desarrollo del mismo. No cuenta como primera directiva, por lo cual no necesita establecer encriptación, seguridad o la obtención de algún recurso, por lo mismo, lo anterior mencionado tampoco podrá ser establecido sino hasta el comienzo formal del comité por medio de directivas privadas. Dentro de este ítem se pueden mencionar anécdotas, experiencias o historias ficticias del personaje en construcción para resumir lo que se considere relevante para la constitución del/la explorador(a).
10. **Atributos (suma máxima de valores de 13):** Estos ítems orientan las acciones que pueden desempeñar los/las exploradores(as) ya establecidas, en relación a si se quiere un énfasis a la fortaleza física o la intelectual. Esto tendrá un impacto directo en el éxito de las acciones públicas y privadas. Los atributos indicados tienen un rango de 1-8, en el que 1 es la ausencia casi total del atributo y 8 la mejor ejecución del mismo. Si alguno de los atributos llega a 0 por acciones de centro el personaje muere automáticamente. También muere si llega a un valor que oscile entre 1-4 en caso de que sea la estadística más fuerte. Si este es el caso para alguno de los personajes diseñados por los delegados se le notificará personalmente antes del inicio del modelo.

Para la preparación del personaje los/las delegados(as) tendrán la potestad de proponer el valor de cada uno de los atributos en un intervalo de 2-5, entendiendo que de la suma de estos valores no se puede sobrepasar la cifra de 13. En caso de que la suma sea inferior a este número, las unidades de atributo adicionales quedarán reservadas para el libre uso por parte del/la delegado(sa) durante el desarrollo del comité.



GAU: BETRAYAL

Para aplicar estas unidades adicionales se debe realizar una directiva privada.

El aumento o disminución de estas habilidades será manejado bajo la discreción del centro de estrategia en atención a la creatividad, pertinencia y calidad de los planes llevados a cabo por el/la explorador(a). Una vez comienza el comité los atributos podrán aumentar al valor máximo de 8 o disminuir al valor mortal de 0, 1 o 2, según decida el centro basado en la propuesta inicial del delegado y la presentación de su personaje, esto solo será aplicado a 2 atributos, por defecto el valor será de 0.

1. **Velocidad: 2-5.**

2. **Fuerza: 2-5.**

3. **Cordura: 2-5.**

4. **Inteligencia: 2-5.**



Tomado de: Whats Eric playing

Ejemplo 1:

1. Nombre: Inés Esario
2. Edad: 42 años
3. Altura (en metros): 1.68 mts
4. Peso (en kilogramos): 78 kg
5. Cumpleaños (en calendario gregoriano): 12 de enero de 1983.
6. Aficiones (máximo 3): Montar bicicleta, preparar remedios caseros y tomar grandes cantidades de café.
7. Traumas (máximo 3): Hombres con problemas maternos, hombres con problemas paternos y hombres con problemas.
8. Historia de origen (máximo 700 palabras):

Inés Esario es una mujer de 42 años con una energía inagotable y una mente afilada como un machete de pueblo. Adicta al café y apasionada por los remedios caseros, siempre tiene una solución natural para cualquier dolencia (menos el cuajo). Inés Esario es una mujer de 42 años con una energía inagotable y una mente afilada como un machete de pueblo. Adicta al café y apasionada por los remedios caseros, siempre tiene una solución natural para cualquier dolencia (menos el cuajo). Su amor por la bicicleta la ha dotado de una velocidad sorprendente, permitiéndole moverse con agilidad incluso en las peores situaciones.



GAU: BETRAYAL

Sin embargo, su historial de relaciones fallidas le ha dejado un serio trauma con los hombres emocionalmente inestables, lo que podría complicar las alianzas dentro del grupo. Si la traición la alcanza, su conocimiento en mezclas de hierbas podría volverse un arma mortal. En el equipo adecuado, Inés es una gran aliada en el peor de los casos, su paranoia y su lema “hombre no es gente” podrían hacerla tan peligrosa como la casa misma.

9. Atributos (suma máxima de valores de 13):

1. Velocidad: 4. (valor de muerte 1, planteado por el centro)
2. Fuerza: 4. (valor de muerte 2, planteado por el centro)
3. Cordura: 2.
4. Inteligencia: 3.

Ejemplo 2:

1. Nombre: Johnny Mojo
2. Edad: 25 años
3. Altura (en metros): 1.72 mts
4. Peso (en kilogramos): 84 kg
5. Cumpleaños (en calendario gregoriano): 23 de septiembre del 2000.
6. Aficiones (máximo 3): Fumar distintas sustancias, analizar el estado físico de deportistas y aprender libros de memoria.
7. Traumas (máximo 3): La derrota del Barcelona contra el Liverpool en 2019, su primera relación a distancia y la tusa que lo metió al gym.
8. Historia de origen (máximo 700 palabras):

Johnny Mojo es un hombre de 25 años con una mente privilegiada y un corazón marcado por la tragedia y la tusa. Su capacidad para memorizar libros enteros de Dostoievski y otros autores le convierte en un experto en muchas áreas, aunque su verdadera pasión es analizar el estado físico de los deportistas, especialmente futbolistas, buscando en estas personas patrones en su rendimiento como si fueran piezas de un tablero de ajedrez.

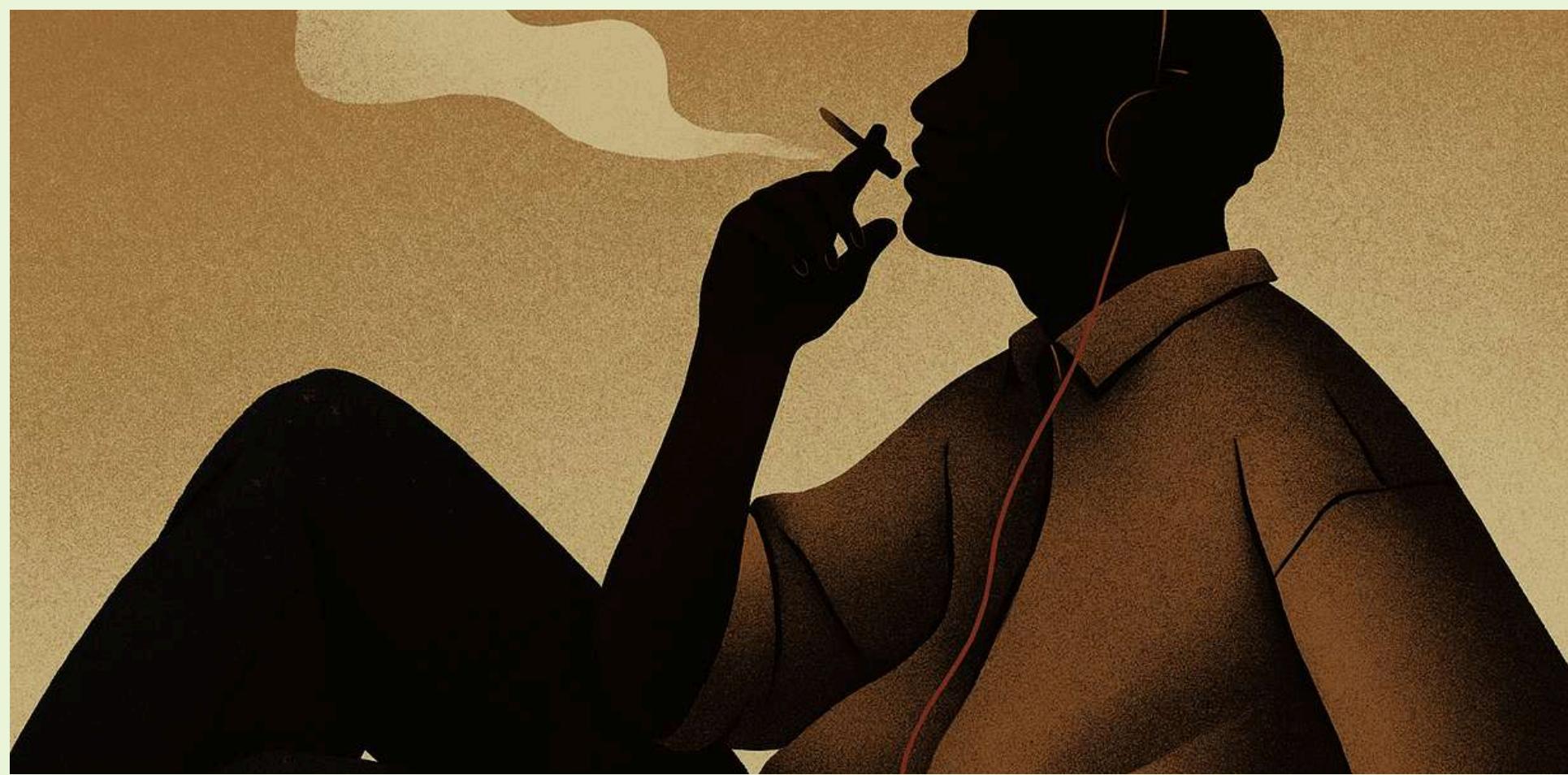


Tomado de: Pinterest



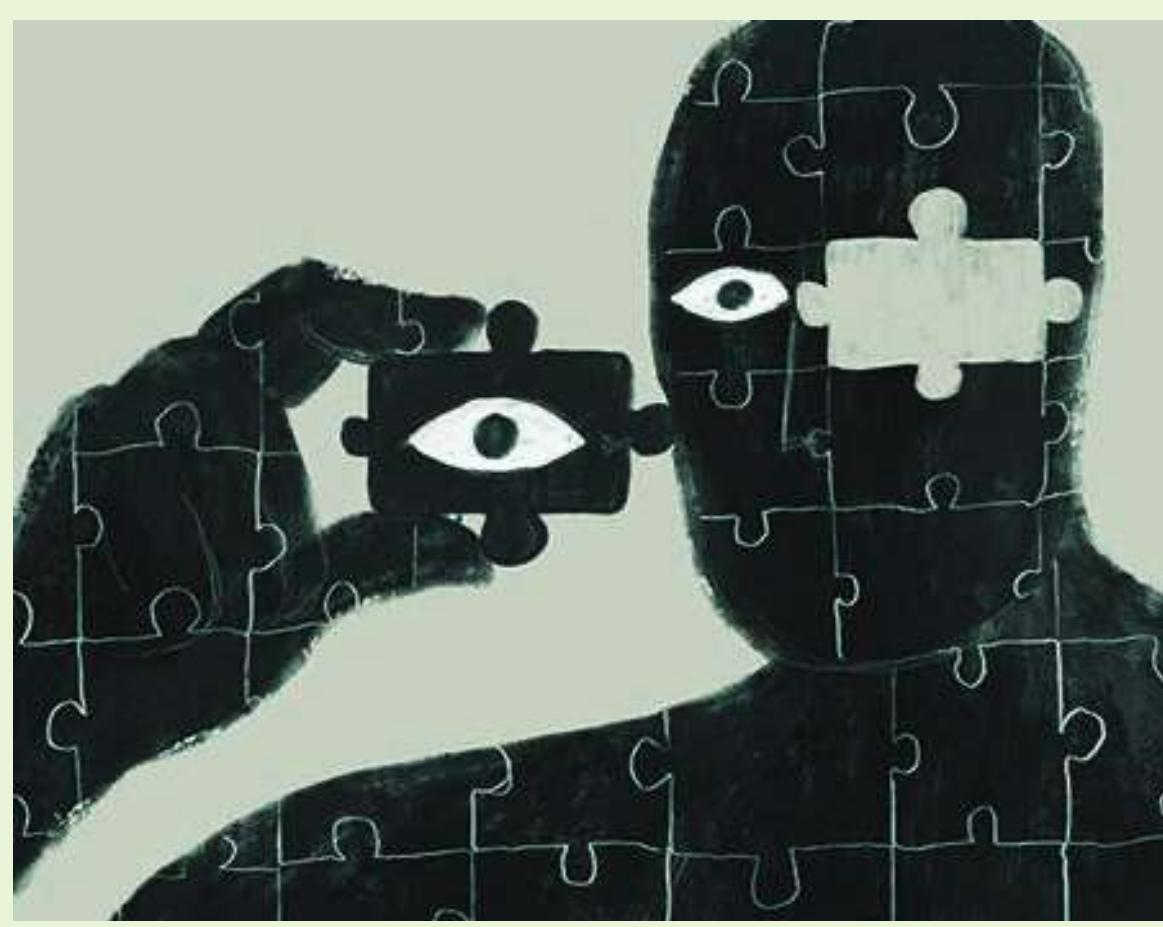
GAU: BETRAYAL

Su estilo de vida relajado, acompañado de una constante nube de humo de tabaco (y otras sustancias menos legales), le dan una apariencia despreocupada, también porque se viste con camisetas oversized y baggy jeans. Pero bajo esa fachada hay un hombre que ha sido forjado por el dolor y un gran gusto musical.



Tomado de: Pinterest

Entre sus traumas se encuentran la derrota del Barcelona contra el Liverpool en 2019 que aún le provoca pesadillas, su primera relación a distancia lo dejó con una paranoia insalvable sobre la confianza y los hombres brasileños, así como la tusa que lo metió al gym le enseñó a endurecer su cuerpo, aunque no necesariamente su espíritu. En el juego, Johnny aporta una combinación única de conocimiento y resistencia mental: su capacidad para analizar rápidamente cualquier situación lo convierte en un jugador clave en la toma de decisiones, mientras que su pasado en el gimnasio le da la fuerza suficiente para enfrentarse a peligros físicos si es necesario. Sin embargo, cualquier mención de la Champions 2019 o una situación que le recuerde su desamor puede hacer que se desplome emocionalmente en el peor momento, afectando su cordura y su capacidad de liderazgo.



Tomado de: Pinterest

Atributos (suma máxima de valores de 13):

1. Velocidad: 4. (valor de muerte 2, planteado por el centro).
2. Fuerza: 3.
3. Cordura: 2.
4. Inteligencia: 4. (valor de muerte 2, planteado por el centro).

QAR

1. ¿Cómo puede la descripción de su personaje ayudarle con su plan?

2. ¿Qué clase de monstruos pueden esperar dentro de la mansión?

3. ¿Dado que dentro de la mansión no existe economía, cómo planea obtener los materiales que llegue a necesitar?

4. ¿Cómo puede convencer a los demás de ser sus aliados en un momento de traición?

5. ¿Cómo desearía usted realizar la exploración de la mansión?

MAS

GLOSARIO

- **Ataque:** Los exploradores (y monstruos) no pueden atacar hasta que comience la hazaña. Una vez durante tu turno después de que comience la hazaña, puedes hacer una tirada de ataque contra un oponente. [Solo se tendrá en cuenta las tiradas de ataque, para acabar con un monstruo o debilitar a otro delegado, nunca se podrá matar a otro delegado con una tirada de ataque].
- **Intercambiar:** Una vez por turno, si estás en la misma casilla que otro explorador, puedes intercambiar objetos y presagios con ese explorador. Puedes intercambiar libremente el número de objetos y presagios que quieras, siempre que ambos estén de acuerdo con el intercambio. [Los delegados podrán intercambiar objetos y presagios desde que ambos envíen una directiva en conjunto donde estipulan este intercambio y que ambos estén de acuerdo].
- **Sucesos:** Los sucesos son cosas espeluznantes que ocurren en toda la casa, como las luces parpadeantes o el fantasma errante. Los sucesos suelen tener consecuencias, que pueden ser positivas o negativas. [Ciertas habitaciones de la casa liberaran sucesos que pueden o no requerir tirar dados para desencadenar en consecuencias positivas o negativas para el delegado].

SARIO

GLOSARIO

- **Tipos de reto:**
- **Sin traidor:** En estos retos no hay ningún traidor. Todos los jugadores juegan en equipo y todos leen los *secretos de la supervivencia*. No se necesita el *tomo del traidor*.
- **Un traidor:** En estos retos, un jugador es el traidor y todos los demás jugadores son héroes. El traidor y los héroes procuran cumplir objetivos diferentes. El primer equipo que cumpla sus objetivos es el ganador.
- **Traidor oculto:** En estos retos la identidad del traidor es desconocida por todos los jugadores al inicio y es lícito que los exploradores se ataquen entre ellos (a fin de cuentas, ¡Cualquiera podría ser el traidor!). Los retos con traidor oculto aparecen en los *secretos de supervivencia*.
- **Battle royale:** En estos retos, cada explorador va por su cuenta. ¡Es una batalla entre todos los jugadores! Los exploradores pueden atacarse unos a otros mientras todos intentan conseguir la misma condición de victoria. Por desgracia, ¡No todos pueden ganar! Estos retos solo aparecen en el *tomo del traidor*.

[En el comité también habrá distintos tipos de retos, como los battle royale o sin traidor, los de un traidor y traidor oculto se consideran como él mismo y serán de traidor oculto. Adicionalmente, los delegados no se podrán matar entre sí a excepción de ciertas situaciones, que no incluyen el battle royale].

SARIO



GAU: BETRAYAL

REFERENCIAS

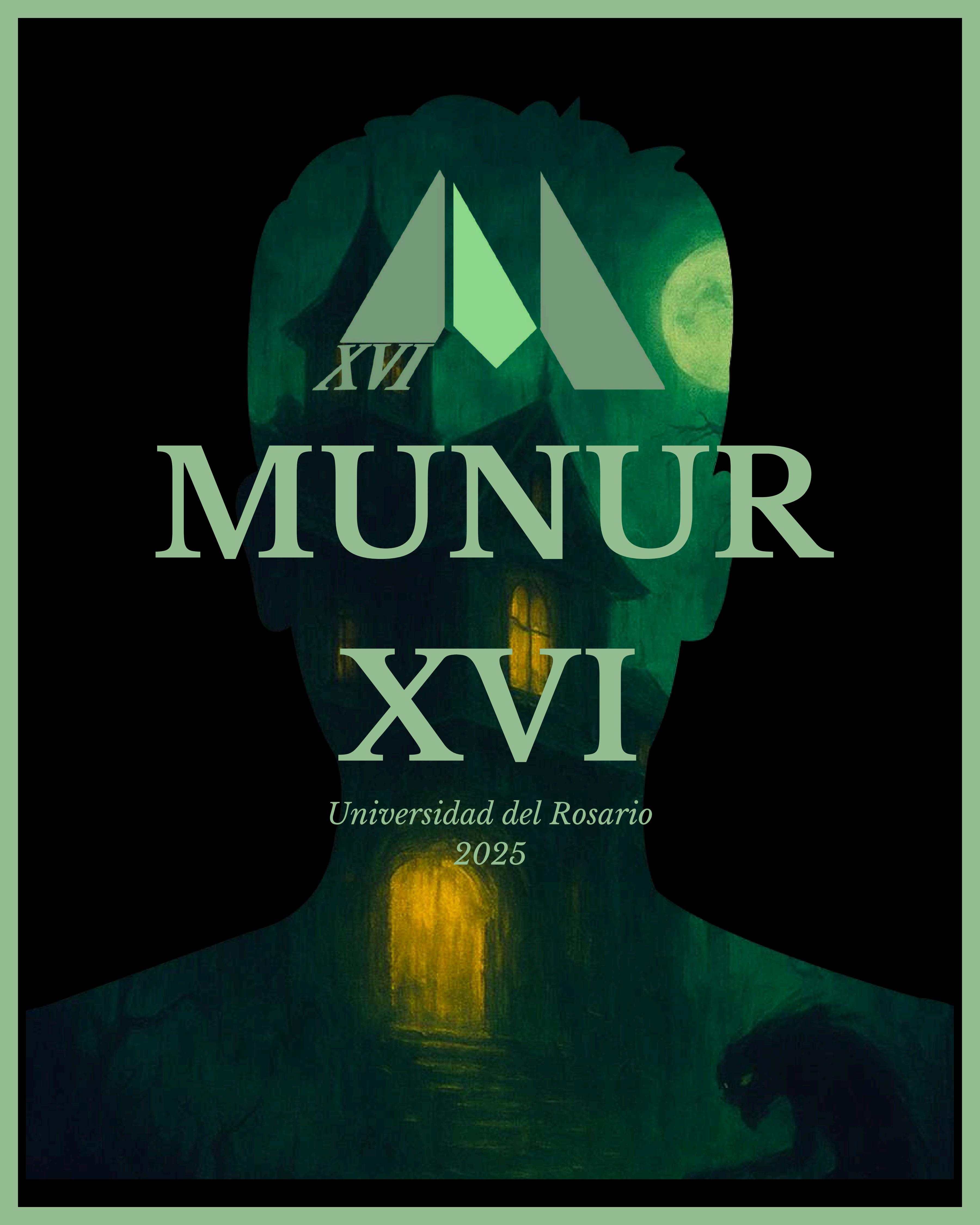
- https://youtu.be/hG9XL4zQ2Ck?si=sll5v17Oo_a0VnwD
- <https://youtu.be/br9MG7O0vf0?si=DbCWaFxXR2qMbIBa>
- <https://youtu.be/vOLTjVDTouk?si=YgtUdBKrGTybZWkz>
- <https://youtu.be/sd2CZq8jy60?si=oeouptfJZuOESCAT>
- <https://www.scribd.com/document/613761317/betrayal-at-house-on-the-hill-3rd-edition-cooperative-board-game-for-ages-12-and-up-for-3-6-players>

SUGERIDAS



REFERENCIAS

- Boardgame. (2010, April 20). *Betrayal at House on the Hill rules*. BigBag. Bg. <https://boardgame.bg/betrayal%20at%20house%20on%20the%20hill%20rules.pdf>
- *Betrayal at House on the Hill*. (n.d.). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/10547/betrayal-at-house-on-the-hill>
- Bgg (Ed.). (2010). Betrayal at House on the Hill. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/boardgame/10547/betrayal-at-house-on-the-hill>



MUNUR

XVI

Universidad del Rosario
2025