¿CÓMO FUNCIONA ESTA AVENTURA?

Esto es una partida de rol en solitario.

Tú serás quien narre la historia en un diario, o la grabes, o simplemente la vivas en tu cabeza. Es una decisión tuya.

Igual que todas las que vas a tomar durante la partida.
Cada escena consta de una imagen central, para ambientar, y una serie de descripciones de como manejarla, incluyendo el objetivo.

Tu decides como enfocar la aventura. Las escenas intentan darte un 'camino de migas' para la aventura pero como las resuelvas dependerá totalmente de ti.

EL ORÁCULO

Te preguntarás ¿pero siempre pasará lo que yo decida? Si eso es lo que quieres ¡adelante! Pero creo que sería un poco más divertido meter algo de aleatoriedad al tema ¿no crees?

Así que cada vez que tengas que decidir la reacción de un PNJ o si esa puerta que quieres cruzar está abierta o no, puedes consultar el oráculo.

Existen oráculos muy completos por internet pero he querido mantener muy sencillo el sistema de juego por lo que nuestro oráculo estará muy simplificado y se usará 1d20 para resolver las preguntas.

Lo que debes mirar es, a la izquierda, la probabilidad que le das tú a la respuesta de ser positiva. Tiras el dado y buscas en que columna está tu número y el título de la columna te da el resultado.

¿Dificultad?	No excepcional	No	Sí	Sí excepcional
Imposible	1-3	4-18	19	20
Muy improbable	1-3	4-17	18-19	20
Improbable	1-3	4-14	15-18	19-20
Poco probable	1-2	3-12	13-18	19-20
Probable	1-2	3-11	12-18	19-20
50/50	1-2	3-9	10-18	19-20
Algo probable	1	2-8	9-17	18-20
Probable	1	2-7	8-17	18-20
Muy probable	1	2-5	6-17	18-20
Casi seguro	1	2	3-16	17-20
Tiene que ser	1	1	2-15	16-20

EL REGLAMENTO

Puedes jugar esta aventura utilizando cualquier reglamento de juego de rol que te guste. Hay muchos gratuitos en la red. Yo he escogido CORE porque me pareció adecuado para esta aventura y porque los combates me parecen muy sencillos para este tipo de juego. Puedes descargar el manual de CORE de la web de sus autores, Perverso d20, pulsando en el siguiente enlace:

https://perversod20.cc/core/

Ten encuenta que CORE es un reglamento de rol normal (para jugar en grupo). Pero sus reglas se pueden adaptar para jugar en solitario simplemente usando el Oráculo y siguiendo las instrucciones de cada escena.

¿Prefieres D&D 5ª, La Marca del Este, Dungeon World o cualquier otro? ¡No hay problema. Simplemente deberás hacerte el personaje a medida con tu reglamento y usarlo para las tiradas en las que sea necesario.

EXPLICACIÓN DE LA ESCENA
Este recuadro nos pondrá en el contexto de la escena para que podamos entender a que nos enfrentamos.

Es un punto de partida tras el cual tu misión es narrar que sucede y jugar los distintos movimientos narrativos con los que cuentas la historia.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS
Es una simple ayuda con detalles que pueden existir en la escena y puedan disparar tu imaginación a la hora de narrar.

OBJETIVO DE LA ESCENA
Jugamos cada escena intentando lograr el objetivo.
Para ello nos imaginamos los distintos 'movimientos narrativos' hasta llegar al momento en que creemos que podemos hacer ya la tirada para obtener el resultado. deseado.

DIFICULTAD DEL OBJETIVO
En cualquier momento podemos decidir finalizar la escena y tirar para desbloquear el objetivo.
Pero la dificultad dependerá de cuantos movimientos narrativos hayamos hecho para ir tachando estas casillas de 'Dificultad del objetivo'.
Por cada interacción que hagamos con la escena tacharemos una casilla de dificultad si creemos que con ello hemos hecho avanzar la escena.
Cuando decidamos finalizar la escena simplemente tiraremos contra la dificultad establecida en la casilla que se encuentre más a la izquierda sin tachar.

CONDICIONES DE ÉXITO O FRACASO
Cuando decidamos finalizar la escena haremos una tirada contra la dificultad del objetivo.

Imposible: 19
Muy Difícil: 18
Difícil: 15
Medio: 13
Fácil: 8
Muy fácil: 3

Si sacamos un resultado igual o superior tirando 1d20 entonces tendremos un éxito.

Si sacamos menos de lo que se nos pide en la tirada habremos fracasado en la escena.

En ambos casos tomaremos nota de las condiciones del resultado y nos moveremos a la escena indicada, no sin antes narrar que ha significado ese éxito o fracaso.

PERSONAJES O MONSTRUOS
Aquí se nos darán estadíticas o información de los personajes que podrían intervenir en la escena.

¡Siéntete libre de añadir lo que quieras o ignorar lo que desees! Simplemente están ahí para facilitar las cosas si necesitas recurrir a estadísticas prediseñadas.

EVENTOS ESPECIALES
Cada vez que consultes el oráculo tira 2d6. Si sacas el mismo número en ambos dados ha sucedido un evento especial. Consulta el número aquí para saber que ha sucedido.

Cada escena tiene unos eventos específicos que dependen de la peligrosidad de la misma y su situación.

Puede pasar que hayas sacado un éxito crítico y, aún así, en los eventos te salga un resultado de Mala Suerte. El evento es un giro añadido a lo que estás resolviendo que provoca una situación inesperada. No invalida lo que hayas logrado pero añade algo más (bueno o malo) según lo que saques en el evento.

Lo mismo sucede el dirección contraria: puede que el oráculo te de como resultado una negativa pero el evento sea algo bueno. ¡Incorpóralo a la narración!

PRÓLOGO. INTRODUCCIÓN A LA AVENTURA

Tras haberte enfrentado a un pequeño campamento de goblins que daban problemas a la ciudad de Larith decidiste descender hacia el sur, hacia la aldea de Trigocebada, para descansar un poco antes de tomar camino hacia el oeste y explorar las inhóspitas Tierras Baldías.

Pero al llegar a la afable aldea te encontraste con un ambiente de pesimismo y desconcierto. Al parecer un grupo de seis chavales y chavalas de entre diez y trece primaveras habían decidido convertirse en aventureros escapándose de sus casas dos noches antes.

Los padres, consternados, habían viajado hasta la Arboleda Apacible en su busca pero no fueron capaces de encontrarlos. El bosque, una vez te alejabas del camino, se convertía en un lugar peligroso, acechado en muchos puntos por la Pesadumbre.

Dos de los padres se habían arriesgado a internarse en el bosque. Sin embargo conscientes del peligro al que se exponían enviaron de vuelta a la aldea al tercer padre, Macías, para que buscase ayuda de alguien que se dedicase profesionalmente a la aventura si no volvían a la noche siguiente con los chicos desaparecidos.

Todo esto lo supiste de la boca del propio Macías que ahora se sentaba frente a ti alrededor de una de las mesas de la Mosca Borracha, la única posada de Trigocebada.

CONTADORES DE MUERTE

Los rescates suelen tener un problema: el tiempo límite.

En algunos eventos aleatorios verás que se te indica un 'Contador de muerte'. Simplemente toma nota de él.

Cuando logres encontrar a los niños deberás descontar tantos niños como contadores de muerte tengas acumulados.

Espero que tengas suerte y logres rescatar a los pequeños pero ino te entretengas!

¿QUIÉN SERÁS?

Para enfrentate a esta aventura puedes escoger crear un personaje con tu reglamento de rol preferido.

Vas a enfrentarte en solitario contra varios peligros importantes y probablemente algunos monstruos, por lo que te recomiendo que te hagas un personaje con experiencia. El nivel 3 en la mayoría de los juegos estaría bien.

Para facilitar las cosas si juegas con el reglamento recomendado, CORE, te dejo aquí tres arquetipos listos para jugar.

EXPLORADOR/A

Vía: Agreste
Rasgos: Tirador/a experto/a, Montaraz.
Nivel: 3
Competente con todas las armas y hasta armadura media.
PV: 24
PV Desceanso: 1d8
FUE 12, DES 15, CON 10, INT 9, SAB 13, CAR 12
Armas: Arco compuesto (1d6+2), Espada corta (1d6)
Armadura: Cuero tachonado (Absorción 3, DU 1d8)

HECHICERO/A

Vía: De la Energía
Rasgos: Ritualista, Familiar (un pequeño ratón)
Nivel: 3
Competente con bastones, dagas, hondas y dardos.
PV: 12
PV Desceanso: 1d4
FUE 8, DES 9, CON 9, INT 17, SAB 13, CAR 12
Armas: Bastón (1d3), Dardo (x2) (1d3+1), Daga (1d3)
Armadura: Túnica de mago (Absorción 0).

MERCENARIO/A

Vía del Acero
Rasgos: Lucha sin filo, Ataque masivo
Nivel: 3
Competente con cualquier arma y armadura.
PV: 30
PV Desceanso: 1d10
FUE 12, DES 9, CON 10, INT 9, SAB 9, CAR 7
Armas: Martillo de guerra (1d6+3)
Armadura: Armadura de placas (Absorción 5, DU d12), Escudo grande (Absorción 2, DU d4).

LOS ENCUENTROS

Échale un ojo a los encuentros aleatorios que te sugiero en el apéndice Monstruos en la ficha final. Te servirán para inspirarte del estilo de monstruos que acechan en la Arboleda.

Por motivos del guión los más abundantes son las Arañas de la Pesadumbre. Con estos monsruos hay una nota especial por si te derrotan en las escenas iniciales, ya que en vez de matarte te llevarán a su guarida, tal y como se explica en el apéndice.

'Susurros en la hojarasca' es una historia de Rol en Solitario diseñada y escrita por Chemo a partir de una idea de concepto de juego de Edu Cortes.
CORE es un reglamento de rol escrito por Jesús Muñoz a.k.a 'Omik' y publicado por Perverso D20.
Las imágenes han sido generadas por la IA Midjourney.
Todo el juego se entrega bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA.
Cualquier idea o sugerencia es bienvenida y puedes mandármela al email chemo@comunidadumbria.com.
Puedes encontrarme en comunidaumbria.com (chemo), Twitter (@chemoumbria) o en algún bar de mi pueblo si es fin de semana ;-)
Versión 1.1

ESCENA 01. EL CONTRATO

En la taberna todos están atentos a la negociación ya que el dinero de la recompensa era comunal. Ves demasiados rostros que consideran un desperdicio el pago pues, no sin razón, dan por muertos a los desaparecidos.

Pero quien habla contigo es uno de los padres que han regresado tras buscar a los niños y en sus ojos hay una mezcla de esperanza y temor:

–Los mayores eran Jeremiah y Sangor, hijos de Jaredh. Tenían doce años y demasiadas historias de leyendas y tesoros en sus cabeza. Laricia y Lupo, hijos de Ronan, solo tenían diez. Mi hija Jimena, de once, era muy amiga de Laricia. ¡Maldita sean sus juegos de aventureros! Ahora no solo han desaparecido los niños sino que Jaredh y Ronan también están perdidos en esa maldita espesura. Regresé a buscar ayuda y la fortuna ha querido que usted estuviera aquí. ¡Es una señal de lo divino!

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Tabernero/a, mesas, bebida, cerveza, aldeanos/as, perro, miedo, angustia, esperanza, desesperación, desconfianza, fe.

OBJETIVO

Obtener mayor información y la mejor paga

DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

PERSONAJES

Macías.

Actitud: Favorable

El hombre te mira con una mezcla de esperanza y temor. Su hija está en peligro y eres su última esperanza ¿Podrás convencerlo de que aumente la recompensa y pueda justificarse ante sus vecinos? También puede ser una fuente importante de información.

Los aldeanos.

Actitud: Indiferentes

Creen que la recompensa es tirar el dinero a un pozo y no puedes culparlos. Intentarán pagar lo mínimo solo por satisfacer la necesidad de los padres desesperados.

EVENTOS ESPECIALES

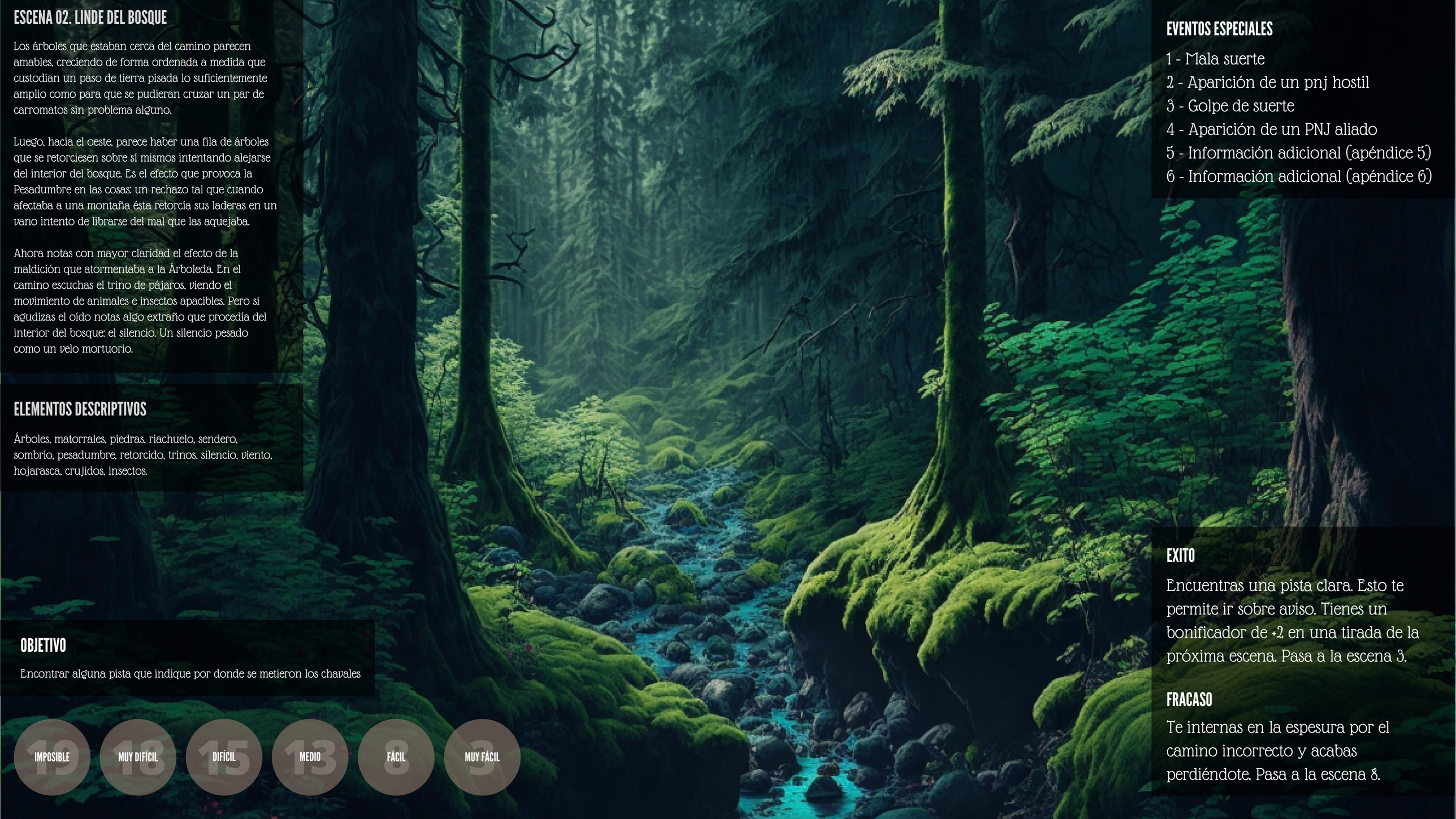
1 - Mala suerte
2 - Infomación adicional (apéndice 1)
3 - Información adicional (apéndice 2)
4 - Información adicional (apéndice 3)
5 - Información adicional (apéndice 4)
6 - Golpe de suerte

EXITO

Consigues la máxima paga posible por este trabajo y una poción de curación para el camino (apéndice 5). Pasa a la escena 2.

FRACASO

Te pagan lo justo para esta misión y no obtienes ningún beneficio adicional. Pasa a la escena 3.



ESCENA 02. LINDE DEL BOSQUE

Los árboles que estaban cerca del camino parecen amables, creciendo de forma ordenada a medida que custodian un paso de tierra pisada lo suficientemente amplio como para que se pudieran cruzar un par de carromatos sin problema alguno.

Luego, hacia el oeste, parece haber una fila de árboles que se retorciesen sobre sí mismos intentando alejarse del interior del bosque. Es el efecto que provoca la Pesadumbre en las cosas: un rechazo tal que cuando afectaba a una montaña ésta retorcía sus laderas en un vano intento de librarse del mal que las aquejaba.

Ahora notas con mayor claridad el efecto de la maldición que atormentaba a la Árboleda. En el camino escuchas el trino de pájaros, viendo el movimiento de animales e insectos apacibles. Pero si agudizas el oído notas algo extraño que procedía del interior del bosque: el silencio. Un silencio pesado como un velo mortuorio.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Árboles, matorrales, piedras, riachuelo, sendero, sombrío, pesadumbre, retorcido, trinos, silencio, viento, hojarasca, crujidos, insectos.

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Aparición de un pnj hostil
3 - Golpe de suerte
4 - Aparición de un PNJ aliado
5 - Información adicional (apéndice 5)
6 - Información adicional (apéndice 6)

OBJETIVO

Encontrar alguna pista que indique por donde se metieron los chavales

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

EXITO

Encuentras una pista clara. Esto te permite ir sobre aviso. Tienes un bonificador de +2 en una tirada de la próxima escena. Pasa a la escena 3.

FRACASO

Te internas en la espesura por el camino incorrecto y acabas perdiéndote. Pasa a la escena 8.

ESCENA 03. LA TRAMPA

El rastro conduce, a través del silencioso bosque, hasta un extraño claro. En él varios árboles se han retorcido sobre si mismos como si quisieran formar una especie de portal y, en su interior, una enorme telaraña lo cubre todo.

Has escuchado hablar de las arañas de la pesadumbre: criaturas enormes, del tamaño de perros grandes, de gran voracidad.

Sólo hay una nota de esperanza en lo que sabes de ellas: suelen mantener a sus presas vivas una temporada, encerradas en capullos, para poder almacenarlas en sus guaridas. Y esto no es su guarida, solo una trampa.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Árboles, matorrales, piedras, telaraña, hojarasca, crujidos, terror, huesos, restos de animales, luz escasa.

OBJETIVO

Averiguar donde tienen las arañas de la pesadumbre su guarida.

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

PNJ HOSTIL RECOMENDADO

Arañas de la pesadumbre

Actitud: Hostiles
Cantidad: 1d3
DG 1, Vida 4, Daño 1d4

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Aparición de un pnj hostil.
4 - Información adicional (apéndice 7)
5 - Información adicional (apéndice 8)
6 - Golpe de suerte

EXITO

El rastro hasta la guardia de las arañas te conduce a un risco cercano. Pasa a la escena 4.

FRACASO

Pierdes el rastro que seguías y acabas perdiéndote en la Arboleda. Pasa a la escena 8.

ESCENA 04. LA ENTRADA.

En este punto la ladera del bosque desciende de forma muy pronunciada. Un paso en falso y terminarás al fondo de este promontorio.

Pero es allí donde ves la entrada a una oscura caverna festoneada por telarañas de gran tamaño: la guarida de las arañas de la pesadumbre.

Desde lo alto no atisbas movimiento alguno ni sabes la profundidad de la misma. Tendrás que bajar para aventurarte en ella y averiguarlo.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Altura, rocas, vegetación, pendiente, escarpado, matorrales, oscuridad, telarañas, silencio, huesos.

OBJETIVO

Descender hasta la base de la ladera para entrar en la guarida de las arañas.

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

PNJ HOSTIL RECOMENDADO

Arañas de la pesadumbre

Actitud: Hostiles
Cantidad: 1d3
DG 1, Vida 4, Daño 1d4

Buitre hambriento

Actitud: Hostil
Cantidad: 1
DG 1, Vida 6, Daño 1d4
Especial: Vuela

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Aparición de un pnj hostil.
4 - Información adicional (apéndice 9)
5 - Información adicional (apéndice 10)
6 - Golpe de suerte.

EXITO

Te adentras en la caverna con cautela. El primer encuentro hostil de la próxima escena puedes ignorarlo. Pasa a la escena 5.

FRACASO

Has hecho demasiado escándalo al descender y es posible que las arañas de su interior ya sepan que vienes. Duplica la cantidad de enemigos en cualquier encuentro hostil de la siguiente escena. Pasa a la escena 5.

ESCENA 05. LA ENTRADA.

El interior del túnel es un lugar siniestro. Las telarañas lo invaden todo y forman en algunos puntos estructuras sólidas y pegajosas que trabajan para sostener la caverna sobre tu cabeza.

Es casi tan fascinante como desagradable. Cuando pisas la tela notas unas pequeñas vibraciones, seguramente provocadas por decenas de patas que se mueven esperando tu llegada al fondo.

Más adelante ves bifurcaciones. Esto podría ser un laberinto mortal. También podría ser tu tumba si no tienes cuidado.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Rocas, telarañas, oscuridad, vibraciones, goteo, estalagmitas, silencio opresivo, raíces, humedad, restos de animales.

OBJETIVO

Llegar hasta el cubil de la arañas

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

PNJS HOSTILES RECOMENDADO

Arañas de la pesadumbre

Actitud: Hostiles
Cantidad: 2d4
DG 1, Vida 4, Daño 1d4

PJ ALIADO RECOMENDADO

Padre superviviente

Uno de los padres está atrapado en la tela, herido pero vivo. Se debate entre el terror que ha sufrido mientras estuvo atado a las telarañas y su deseo de rescatar a su hijo.

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Aparición de un PNJ hostil.
4 - Aparición de un PNJ hostil.
5 - Aparición de un PNJ aliado.
6 - Golpe de suerte

EXITO

Alcanzas el centro del laberinto de túneles y encuentras a la araña madre con los cautivos. Pasa a la escena 7.

FRACASO

Las arañas te capturan y envuelven laboriosamente en un capullo de seda. Eres arrastrado al centro del cubil pero no como esperabas. Pasa a la escena 6.

ESCENA 06. ¡EN APUROS!

Las telas de araña te cubren por completo. Forcejeas un poco y logras liberar una mano pero ¡estás en apuros! Lo único que ves son telas de araña por todas partes ¿cuelgas de un techo? ¿estás en la base de la misma? La telaraña transmite el movimiento de decenas de patas... y de algo enorme que se mueve en la oscuridad...

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Rocas, telarañas, oscuridad, vibraciones, goteo, silencio opresivo, raíces, humedad, restos de animales, olor a muerte.

OBJETIVO

Libérate y lucha por tu vida...

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

PNJS HOSTILES RECOMENDADO

Arañas de la pesadumbre

Actitud: Hostiles
Cantidad: 2d4
DG 1, Vida 4, Daño 1d4

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Contador de muerte
4 - Aparición de PNJ hostil
5 - Aparición de un PNJ aliado
6 - Golpe de suerte

EXITO

Logras librarte de las telarañas y te dispones a enfrentarte a la madre araña para rescatar a los niños.

FRACASO

Serás comida para arañas. Es el final de tu aventura y el de los niños que pensabas rescatar. A veces los cuentos no terminan bien...

ESCENA 07. EL CUBIL DE LA MADRE ARAÑA

Has llegado a una enorme caverna subterránea que debe tener al menos unos doce metros de altura. Varios túneles desembocan en ella. Toda sus superficie está cubierta de gruesas telarañas.

Ves capullos de seda en varios puntos ¡los niños siguen vivos! Pero será muy difícil rescatarlos. En el centro de la sala hay un monstruoso arácnido del tamaño de un caballo.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Rocas, telarañas, oscuridad, vibraciones, goteo, raíces, humedad, restos de animales, olor a muerte, capullos de seda, sollozos quedos.

OBJETIVO

Libera a los niños cautivos.

IMPOSIBLE 19 · MUY DIFÍCIL 18 · DIFÍCIL 15 · MEDIO 13 · FÁCIL 8 · MUY FÁCIL 3

MONSTRUOS

Madre araña

Actitud: Hostil
DG 3, Vida 12, Daño 2d4
Habilidades: Telaraña atrapadora, vibración de la tela, mordisco venenoso.

Arañas de la pesadumbre

Actitud: Hostiles
Cantidad: 1d4
DG 1, Vida 4

ESPECIAL

Si vienes de la escena 6 la madre araña estará despierta y aproximándose a donde tú estés.

Si vienes de otra escena la madre araña estará en el centro de la sala dormitando en un sueño intranquilo.

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - PNJ hostil adicional
3 - Contador de muerte
4 - Un niño se libera
5 - La telaraña se quiebra
6 - Golpe de suerte

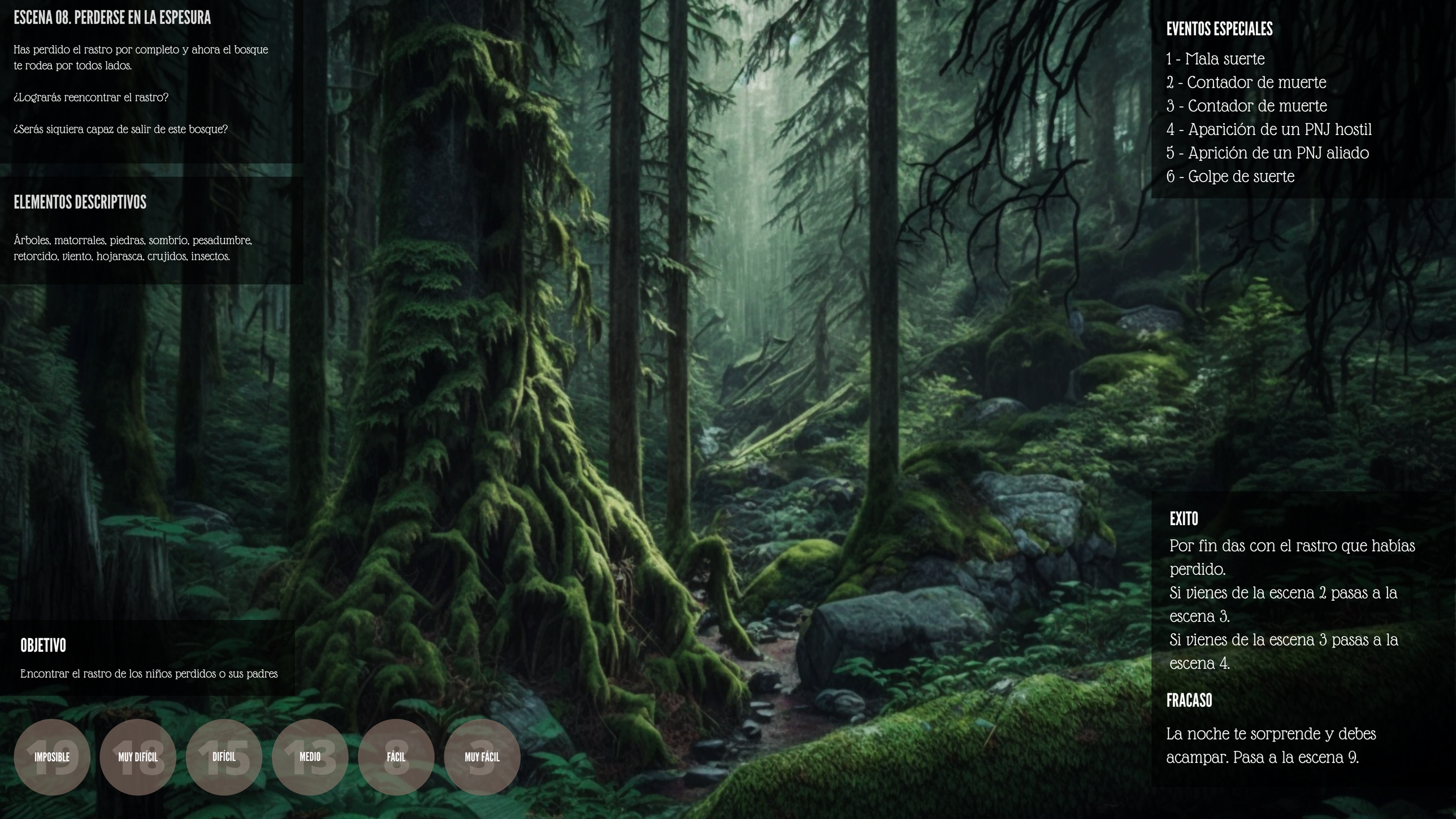
EXITO

Liberas a los niños, narra tu epílogo.

FRACASO

Tú decidides: ¿serás comida de arañas junto con los niños? ¿O quizás logres sobrevivir pero perdiendo a algunos o todos los niños?

Narra tu epílogo.



ESCENA 08. PERDERSE EN LA ESPESURA

Has perdido el rastro por completo y ahora el bosque te rodea por todos lados.

¿Lograrás reencontrar el rastro?

¿Serás siquiera capaz de salir de este bosque?

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Árboles, matorrales, piedras, sombrío, pesadumbre, retorcido, viento, hojarasca, crujidos, insectos.

OBJETIVO

Encontrar el rastro de los niños perdidos o sus padres

19 IMPOSIBLE
18 MUY DIFÍCIL
15 DIFÍCIL
13 MEDIO
8 FÁCIL
3 MUY FÁCIL

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Contador de muerte
4 - Aparición de un PNJ hostil
5 - Aprición de un PNJ aliado
6 - Golpe de suerte

EXITO

Por fin das con el rastro que habías perdido.
Si vienes de la escena 2 pasas a la escena 3.
Si vienes de la escena 3 pasas a la escena 4.

FRACASO

La noche te sorprende y debes acampar. Pasa a la escena 9.

ESCENA 09. LA NOCHE

La noche te ha sorprendido mientras vagas sin poder orientarte por la Arboleda.

Con la oscuridad sería una locura seguir avanzando así que decides acampar.

DESTINO INEVITABLE

Tu retraso conlleva consecuencias. Añade un marcador de muerte en cuanto entras en la escena.

ELEMENTOS DESCRIPTIVOS

Oscuridad, luna, noche, frío, silencio, árboles, matorrales, piedras, sombrío, pesadumbre, retorcido, viento, hojarasca, crujidos, insectos.

OBJETIVO

Pasar la noche y esperar al amanecer.

IMPOSIBLE 19 | MUY DIFÍCIL 18 | DIFÍCIL 15 | MEDIO 13 | FÁCIL 8 | MUY FÁCIL 3

EVENTOS ESPECIALES

1 - Mala suerte
2 - Contador de muerte
3 - Contador de muerte
4 - Aparición de un PNJ hostil
5 - Aparición de un PNJ hostil
6 - Aparición de un PNJ hostil

EXITO

Al amanecer reencuentras el rastro perdido.

FRACASO

No has podido descansar como es debido. Durante la siguientes dos escenas todas las tiradas serán con Desventaja.

EN AMBOS CASOS...

Si te perdiste en la escena 2 pasas a la escena 3.
Si te perdiste en la escena 3 pasas a la escena 4.

APÉNDICES (INFORMACIÓN ADICIONAL)

- Apéndice 1. Los niños llevan comida para cuatro días.
- Apéndice 2. Los niños cuentan con algún cuchillo que robaron de sus casas antes de partir.
- Apéndice 3. Jareth, uno de los padres perdidos, es un cazador competente.
- Apéndice 4. Jimena hablaba de la historia de una cueva llena de tesoros en la Arboleda.
- Apéndice 5. Hay un rastro de camino que se adentra en la Arboleda (Ventaja en cualquier próxima tirada de rastreo).
- Apéndice 6. Un cuchillo de labranza tirado en suelo en perfecto estado. Se le cayó a alguien.
- Apéndice 7. Sangre entre algunas hojas. Hubo un combate aquí.
- Apéndice 8. Restos de telarañas pegados a árboles separados de la trampa principal.
- Apéndice 9. Marcas de patas de arañas gigantescas que van hacia lo profundo de la Arboleda.
- Apéndice 10. Rastros de arrastre de cosas de tamaño mediano acompañados de restos de telas de araña (¿capullos con cuerpos?)
- Apéndice 11. Unas pintadas primitivas en la roca muestran un nido de arañas gigantes y a humanos con antorchas haciéndolas retroceder.

APÉNDICE: MONSTRUOS DE LA ARBOLEDA

Si quieres un encuentro en la Arboleda y no se te ocurre algo en el momento tira 1d6:

- 1: Cieno gris. DG 3. Prueba de CON contra veneno leve. Vida: 12. Daño: 2d4
- 2: Ghoul. DG 2. Garras (2). Mordisco. Toque paralizador (prueba de CON para no quedar paralizado). Vida: 15. Daño 1d6
- 3: Hormiga gigante. DG 2. Mordisco venenoso (prueba de CON para no quedar paralizado). Vida: 8. Daño: 1d6.
- 4-6: Arañas de la Pesadumbre (1d3). Cantidad: 1d3. DG 1, Vida: 4 c.u. Daño: 1d4

ESPECIAL

Si las Arañas de la Arboleda te vencen en las escenas 3, 4, 5, 8 o 9 no te matarán sino que te trasladarán a la escena 6.