

Micro Chapbook RPG - Solo

1. Introducción

Para esta partida en solitario voy a utilizar el “Micro Chapbook RPG - Basic Edition Rulebook”, que acabo de comprar en amazon (<https://www.amazon.es/dp/B08XLJ8ZTV>), El juego está en inglés, así como todas las tablas que usa, por lo que intentaré traducir en este texto lo mejor que pueda.

Según el libro es un juego ultra-sencillo de fantasía oscura donde seremos un aventurero que se meterá en una mazmorra a matar monstruos y coger oro. La generación de mazmorras es aleatoria y el manual avisa de que vamos a morir mucho y muchas veces. A ver cómo sale la cosa...

Para separar la parte mecánica y los textos de ambientación, podré estos últimos en cursiva y color azul. Para los textos a aprovechar también el ChatGPT para incluir ideas y rellenar historia.

También iré dando explicaciones del sistema en los primeros momentos, pero una vez nos hayamos hecho con el sistema, iré más rápido en las mecánicas.

Finalmente, en las tiradas de dados pongo cada resultado entre paréntesis. Por ejemplo, si hay que lanzar dos dados de 6 caras y quedarse con uno de ellos, y el resultado es 3 y 5, aparecerá como 2D6 (3) ó (5).

2. Creación de Personaje

Como es la primera vez que juego voy a intentar hacer un personaje básico lo más fuerte/resistente posible y sin utilizar las reglas de magia. No sé si va a ser lo más adecuado, pero así comprobaremos cómo es el sistema y si es tan duro como promete.

2.1 Estadísticas

La tirada básica es lanzar 2D6 y sacar igual o menos que una estadística, así que cuanto mayores sean las estadísticas, mejor.

Hay 4 estadísticas con 7 puntos a distribuir: Fuerza, Destreza, Inteligencia y Carisma. El mínimo es 1 y el máximo 4. Para ser consecuentes, me centraré sólo en la Fuerza y algo en el Carisma (porque también regula el coraje de nuestro personaje).

Fuerza (ST)	Destreza (DE)	Inteligencia (WI)	Carisma (CH)
3	1	1	2

2.2 Clase

Cada clase hace al personaje competente en una estadística, lo que le permite tirar 2D6 y elegir el resultado más bajo. Obviamente elijo **Guerrero** y para que sea competente en Fuerza.

2.3 Raza

Vamos a lo bruto. Elijo **Orco** para tener +1 Fuerza, llegando a +4. No sé si será la opción más acertada centrar todo en ataques de fuerza, pero ahora veremos.

2.4 Sub-Estadísticas

Se calculan utilizando los valores anteriores, excepto el oro que es aleatorio:

- Salud (HEALTH) ST+DE+20 = 4+1+20 = 25 Muy resistente, como esperábamos.
- Voluntad (WILL) WI+CH+20 = 23 Algo menos de voluntad. Espero que no me toquen monstruos demasiado horripilantes y caiga pronto a cero.
- Daño (DMG) empieza con +0, pero se puede mejorar con armas y experiencia.
- Oro (GOLD) 2D6+CH. Tiro los dados y sale (1) y (3), total 1+3+2= 6 de oro... poquito.

2.5 Equipo inicial

En este juego nada es gratis... El equipo inicial hay que comprarlo y mucho oro no es que tenga el pobre orco.

Pensando en aprovechar su fuerza mi orco escoge el arma más grande que encuentra.

Compro la "Espada Grande" (Great Sword) de la tabla de armas de melé básicas y me quedo sin oro (Oro actual 0). Apunto el daño que hace (+1D6) en la Hoja de Personaje.

2.6 Toques finales

El nivel inicial es 0, pero en cuanto supere la primera mazmorra subirá a primer nivel, lo que aumenta sus puntos de salud y voluntad.

En el juego hay tablas aleatorias para generar el pueblo/ciudad al que volver una vez acabe la primera mazmorra, pero esperaré a ver si sale de la mazmorra con vida antes de crearlo.

The image shows a hand-drawn character sheet for a game called "Micro Chapbook RPG". The sheet is organized into several sections:

- Character Info:** Name: BRUGO, Age: 17, Race: ORCO (+1 Fuerza), Gender: MALE, Class: FIGHTER GUERRERO, Level: ∅, Proficiency: STR, Level Die: ∅.
- Main Statistics:** Strength (Fuerza): 4, Dexterity (Destreza): 1, Wits (Inteligencia): 1, Charisma (Carisma): 2.
- Sub Statistics:** Health (Salud): 25, Willpower (Voluntad): 23, Damage (Daño): +1D6, Gold (Oro): 6.
- Spells & Abilities:** Guerrero: en tiradas de fuerza tira 2 dados y elige el menor (STR Proficiency).
- Equipment:** Weapons: ESPADA ANCHA (+1D6), Armor: (empty), Crinkets: (empty), Unequipped Items Bag: (empty).

Crucemos los dedos.

Ahora que tenemos todos los datos, vamos a darle algo de trasfondo.
Me imagino al personaje como un orco de un clan bárbaro que recién ha llegado a la madurez. Le llamaré Brugo.

Antes de continuar, vamos a generar los datos de la mazmorra y a partir de ahí veremos la historia de Brugo.

3. La primera mazmorra

Siguiendo el texto, tiramos 1D3 dos veces para determinar el tipo de mazmorra y el tipo de monstruos presente y luego 1D12 para el nombre:

Tirada	Tipo
1D3 (1)	Caverna Sucia (Dirty Cave)
1D3 (1)	Goblins
1D12 (7)	De las Penas (Of Sorrows)

Así que Brugo va a tener que meterse en la Sucia Caverna de las Penas que está llena de Goblins..

La Historia de Brugo de la Tribu de la Garra Sangrienta

Brugo era un joven orco de una tribu remota y feroz. Había crecido oyendo historias sobre la valentía y la ferocidad de su gente, y anhelaba probar su valor como un guerrero orco.

Finalmente, el día de su rito de paso a la edad adulta había llegado. Brugo se levantó temprano y se preparó para la prueba que lo convertiría en un guerrero respetado en su tribu. Sabía que no sería fácil, pero estaba decidido a demostrar su valentía y su fortaleza.

El rito era sencillo, tendría que adentrarse en una caverna cercana al poblado (llamada la Sucia Caverna de las Penas por la tribu) sólo con un arma, y allí cazar y matar al goblin más poderoso que encontrase dentro. Después sólo tenía que traer su cabeza como prueba de su éxito.

El problema es que algo había cambiado... desde hacía unos meses, los jóvenes orcos que entraban en las cavernas para su rito en meses anteriores no habían vuelto a salir y la tribu empezaba a cuestionarse si no sería buena idea interrumpir el ritual para saber si dentro de la caverna había algo más que pequeños goblins.

Pero Brugo era valiente... e inconsciente. Pidió al líder de la tribu que no interrumpiera el rito y le juró que él descubriría qué había pasado a sus compañeros y saldría victorioso de su ordalía.

Así que, el día de su decimoséptimo cumpleaños, la tribu se reunió alrededor del líder de la aldea, quien bendijo a Brugo y lo envió en su misión. Su padre le dio su posesión más preciada, una gran espada que había conseguido tras acabar con un supuesto paladín humano con el que había luchado hace ya algunos años.

*Únicamente con su nueva espada y una bolsa vacía, Brugo se dirigió a la caverna...
¿Encontrará los restos de sus compañeros y a la peligrosa criatura que había acabado con ellos o sucumbirá en el intento?*

3.1 Entrada

Generamos la entrada de tamaño 1D20 (2) y 1D3 salidas (1). Una entrada bastante pequeña... tal vez unas rampa que va bajando hacia la oscuridad.



En la sala están esperando los primeros monstruos. Tiro 1D6 (1) para el tipo en la tabla de goblins lo que hacen "Goblins vagos y apestosos" y 1D6 (2) para ver cuántos monstruos han salido.

Leyendo la tabla y haciendo las tiradas requeridas:

Máx: 6 → 1D6 (2) goblins	Daño Voluntad: 1D2	Daño Salud: 1
Vida: 4	Modificador Dificultad: -2	<i>Daga de piedra</i>

En este caso son 2 goblins vagos y apestosos (si el número del dado superase al máximo de la tabla sólo saldrían los de la tabla). Según el texto, estos goblins sólo tienen dagas de piedra simple que se han tallado ellos mismos. No son muy hábiles en combate y no tienen efectos especiales. Un encuentro que debería ser fácil.

El chequeo básico del juego es tirar 1D6 modificada con la dificultad del monstruo y compararlo con una estadística que actúa como objetivo. Si sacas menos o igual, tienes éxito. Si sacas más, fallas. (En este caso, los goblins apestosos tienen dificultad negativa, con lo que será más fácil que el valor sea menor o igual que la estadística).

Si eres competente en la estadística tiras 2D6 y te quedas con el menor. Las tiradas de "1" naturales son éxito automático y los "6" naturales son fallos automáticos.

Es posible repetir cualquier tirada de chequeo (no de daño) gastando un punto de Voluntad cada vez todas las veces que queramos, excepto si sacamos un fallo automático ("6" natural).

¿Cuáles son las consecuencias de perder voluntad y salud?

Si la Voluntad es 0, tienes un +1 en todas las tiradas (has perdido las ganas de vivir) hasta que vuelvas a recuperar voluntad.

Si tu Salud es 0 en cualquier momento, mueres.

Para luchar contra los monstruos se siguen la siguientes fases:

1. Coraje: **Obligatorio** Chequeo contra carisma .
 - a. Éxito: + 1 Voluntad
 - b. Fallo: - Daño a Voluntad
2. Ataque a distancia: **Opcional** Sólo en habitaciones de 6 o más. Chequeo de destreza .
 - a. Éxito: - Daño arma a distancia a la Vida del monstruo
 - b. Fallo: Nada
3. Ataque cuerpo a cuerpo: **Obligatorio**. Chequeo de fuerza.
 - a. Éxito: - Daño arma cuerpo a cuerpo a la Vida del monstruo
 - b. Fallo: - Daño Salud de un monstruo a la salud del héroe.
 - c. Si no tienes arma cuerpo a cuerpo, aun así hay que hacer el chequeo para esquivar.
4. Escapar: **Opcional**. Chequeo de carisma
 - a. Éxito: Intentas salir por una puerta. Si lo consigues acaba el combate.
 - b. Fallo: Un monstruo te hace su Daño Salud a la Salud del héroe.

Y se repite el ciclo hasta que uno de los bandos muera o escapemos.

Así que allá vamos.

Goblin vago y sucio nº1

Ronda 1

- Coraje: 1D6 -2 por el modificador de dificultad (2)-2 vs 2 (carisma 2). Estos goblins no me dan miedo (Voluntad sube en un punto, pero ya está al valor inicial que es el máximo).
- Distancia: La sala no es suficientemente grande para ataques a distancia, y además Brugo no tiene arma a distancia así que voy a saltarme esta fase a menos que los enemigos puedan hacer algo en esta fase.
- Cuerpo a Cuerpo: 2D6-2 por ser competente en fuerza (4)-2 ó (3)-2 vs 4 (fuerza 4). Sólo el fallo automático detendría la espada de Brugo.
 - Tiro el daño del arma 1D6 (5)... Y el primer goblin ha caído de un sólo espadazo. Su carne es muy blanda para el afilado acero de Brugo.
- Escapar: Brugo está confiado y no escapará, el pequeño goblin no tiene nada que hacer contra el enorme Brugo. Saltaré esta fase a menos que sea necesaria.

Goblin vago y sucio nº2

Ronda 1:

- Coraje: 1D6-2 (6)-2 fallo automático. Perdemos 1D2 (1) puntos de voluntad (actual Voluntad 23-1=22).
- Cuerpo a Cuerpo: 2D6-2 (6)-2 y (3)-2 vs 4. Elijo el que no es fallo automático.
 - Tiro el daño del arma 1D6 (1). Esta vez sólo lo he rozado... la suerte no acompaña al grandote Brugo. Vida del monstruo: 4-1=3

Ronda 2:

- Coraje: 1D6-2 (5)-2 contra 1. Fallo. Mi voluntad se debilita al ver que el goblin puede aguantar mis embates. Pierdo 1D2 (2) puntos de voluntad, Voluntad 22-1=21..
- Cuerpo a Cuerpo: 2D6 2 (1)-2 y (5)-2. Elijo el 1, que es éxito automático.

- Tiro el Daño del arma 1D6 (4). Esta vez sí le he acertado. El segundo goblin vago y apestoso ha caído. No creo que le echen mucho en falta. Vida del monstruo: 3-4 → muerto.

Una vez acabado el combate vemos si hay algún tesoro en la habitación tirando 1D6 (2).
Dependiendo del resultado:

- De 1 a 5, nos llevamos esa cantidad de oro
- Con 6, tiramos en la tabla de Objetos.

Así que nos llevamos 2 míseras monedas de oro (actual Oro 2).

Por último falta salir de la habitación. Tiramos 1D6 (2) y consultamos la tabla para ver si la salida elegida está abierta, trabada o si tiene trampas. El resultado obtenido nos indica que podemos movernos libremente al estar la salida abierta.

Seguimos con la historia:

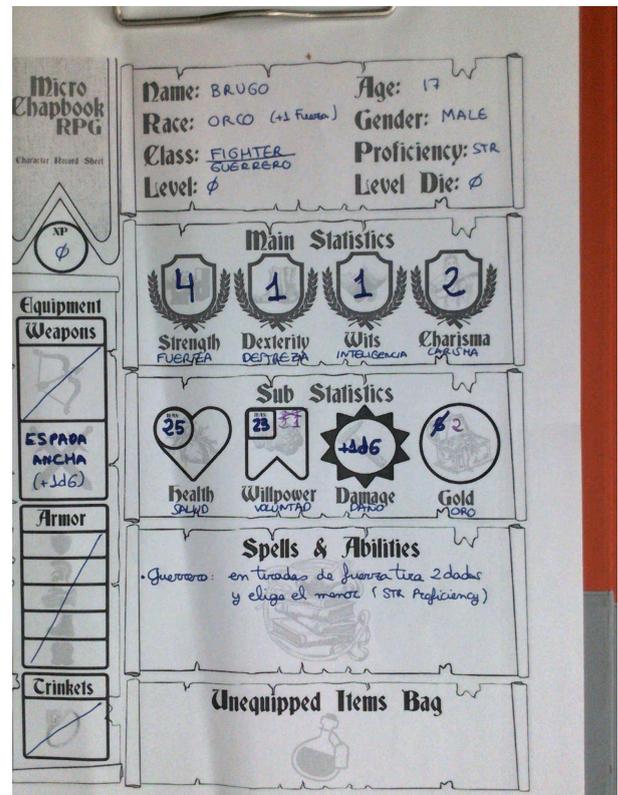
Brugo, el joven guerrero orco, caminaba hacia la entrada de la Sucia Caverna de las Penas en busca reconocimiento y gloria. Pero pronto se encontró con dos goblins apestosos que bloqueaban su camino. Estos goblins eran conocidos por ser poco astutos o peligrosos, y Brugo sabía que sería fácil acabar con ellos.

Brugo sacó su espada, heredada de su padre. Era una espada pesada y bien equilibrada, que había sido forjada por los mejores herreros. Con un grito de batalla, Brugo se abalanzó contra los goblins.

El primer goblin atacó con un cuchillo de piedra, pero Brugo lo bloqueó con su espada. Con un movimiento rápido, Brugo dio un giro en el aire y cortó al goblin por la mitad con un solo golpe. El segundo goblin, al ver a su compañero caer, se volvió para huir, pero Brugo no lo dejó escapar. Lucharon durante un asalto más, y finalmente, con un salto, Brugo alcanzó al goblin y le hizo un tajo en el cuello antes de que pudiera escapar.

Brugo limpió su espada y continuó su camino hacia el interior de la cueva, con la sensación de poder y el orgullo de haber vencido a dos enemigos.

Vamos a la siguiente estancia.



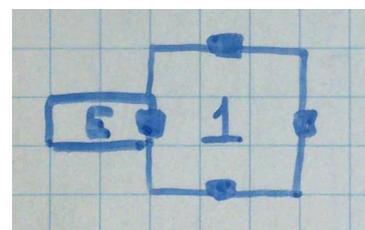
3.2 Estancia número 1

Antes de continuar vamos a ver la regla para encontrar al jefe, cuya cabeza Brugo quiere como trofeo.

Para que pueda estar al acecho el jefe debemos haber encontrado los 6 tipos de goblins al menos una vez o bien haber matado el suficiente número de monstruos. Hay que tirar 1D66, es decir 1D6 para decenas y 1D6 para unidades, y que ese número sea menor que el número de monstruos muertos. Como sólo llevamos 2 goblins muertos y el mínimo de la tirada es 11, el monstruo jefe no va a aparecer en la habitación.

Una vez el jefe esté al acecho, la siguiente vez que saquemos un 6 en el tipo de monstruo, aparecerá el jefe.

- Tamaño: 1D12 (9)
- Salidas: 1D3 (2)
- Tipo de habitación: 1D6 (4) en la tabla de Cueva Sucia → Campamento abandonado: tira dos veces en la tabla de tesoro.
- Monstruo: 1D6 (5) → Ejecutor Goblin Capucha Negra. Uff. Parece un tipo duro. Vamos a ver cuántos hay en la estancia.
- Número de monstruos: 1D6 (5). Como el máximo es 3, nos enfrentaremos a 3 ejecutores goblins en lugar de a 5. Aún así va a ser complicado.



Máximo de monstruos: 3	Daño Voluntad: 1D4	Daño Salud: 1D6
Vida monstruo: 8	Modificador Dificultad: +1	<i>Hacha del ejecutor</i>

El ejecutor tiene un poder especial: si sacamos un fallo automático (un "6" natural) en cuerpo a cuerpo, tenemos que tirar 1D20. Con un 20, nos corta la cabeza y hemos muerto automáticamente..

Ejecutor nº1

Ronda 1

- Coraje: 1D6 +1 modificador dificultad (5)+1 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D4 (2) puntos de voluntad. Voluntad actual: 21-2=19
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (5)+1 ó (1)+1 contra 5. Elijo el éxito automático.
 - Daño: 1D6 (2). Vida del ejecutor nº1 reducida a 8-2=6.

Ronda 2

- Coraje: 1D6+1 (3)+1 vs 2. Otro fallo. El pobre orco está aterrado con tanto ejecutor.
 - Pierdo 1D4 (2) puntos de voluntad. Voluntad actual: 19-2=17
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+1 (1)+1 ó (2)+1 vs 5. Elijo el éxito automático:
 - Daño: 1D6 (2). Vida del ejecutor nº1: 6-2=4.

Estos ejecutores son realmente duros y están acabando con mi salud mental. Aunque mis ataques suelen dar en el blanco, la voluntad de Brugo se tambalea.

Ronda 3

- Coraje : $1D6+1 (2)+1$ vs 2. Fallo.
 - Pierdo $1D4 (2)$ puntos de voluntad. Voluntad actual: $17-2=15$
- Cuerpo a Cuerpo: $2D6+1 (5)+1$ ó $(6)+1$ vs 5. En ambos casos es un fallo. Tengo que acabar rápido con estos enemigos o mi voluntad se resquebrajará, así que vuelvo a tirar un dado gastando un punto de voluntad (Voluntad actual: $15-1=14$): $1D6+1 (3)+1$ vs 5 y consigo acertar.
 - Daño $1D6(5)$. Vida del Ejecutor: $4-5 \rightarrow$ muerto.

Todavía me quedan dos ejecutores más y aunque mi salud es buena, casi no tengo voluntad. Rezaremos a los ancestros para que nos ayuden en las tiradas.

Ejecutor nº2

Ronda 1

- Coraje: $1D6+1 (4)+1$ vs 2. Fallo.
 - Pierdo $1D4 (4)$ puntos de voluntad. Voluntad actual: $14-4=10$
- Cuerpo a cuerpo: $2D6+1 (3)+1$ ó $(1)+1$ vs 4. Éxito automático.
 - Daño $1D6 (5)$. Vida monstruo: $8-5=3$

Ronda 2

- Coraje: $1D6+1 (1)+1$ vs 2. Éxito automático.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad: $10+1=11$
- Cuerpo a cuerpo: $2D6+1 (6)+1$ ó $(2)+1$ vs 4. Elijo la segunda: Éxito.
 - Daño $1D6 (2)$. Vida monstruo: $3-2=1$

Ronda 3

- Coraje: $1D6+1 (6)+1$ vs 2. Fallo automático.
 - Pierdo $1D4 (2)$ puntos de voluntad. Voluntad actual: $11-2=9$
- Cuerpo a cuerpo: $2D6+1 (5)+1$ ó $(6)+1$ vs 4. Fallo
 - Ataque del monstruo $1D6 (6)$. Un buen tajo... Mi salud baja a : $25-6=19$

Ronda 4

- Coraje: $1D6+1 (2)+1$ vs 2. Fallo.
 - Pierdo $1D4 (3)$ puntos de voluntad. Voluntad actual: $9-3=6$
- Cuerpo a cuerpo: $2D6+1 (2)+1$ ó $(4)+1$ vs 4. Éxito.
 - Daño $1D6 (3)$. Vida monstruos: $1-3 \rightarrow$ El segundo ejecutor muere.

Ya sólo queda el tercer ejecutor, pero la voluntad de Brugo está por los suelos. Aunque pequeños, estos goblins ejecutores son muy hábiles con sus hachas. Y aunque no han conseguido acertarle en la cabeza, Brugo está empezando a dudar de que pueda abandonar las cuevas con vida.

Ejecutor nº3

Ronda 1

- Coraje: $1D6+1 (4)+1$ vs 2. Fallo.
 - Pierdo $1D4 (3)$ puntos de voluntad. Voluntad actual: $6-3=3$
- Cuerpo a cuerpo: $2D6+1 (3)+1$ ó $(6)+1$ vs 4. Éxito.
 - Daño $1D6 (6)$. Vida monstruo: $8-6=2$

Ronda 2

- Coraje: $1D6+1 (6)+1$ vs 2. Fallo automático

- Pierdo 1D4 (5) puntos de voluntad. Voluntad actual: 3-5 → a cero. Brugo está descorazonado y a partir de ahora aumenta la dificultad en todas las tiradas hasta que recupere algo de voluntad.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+2 (1)+2 ó (4)+2 vs 4. Éxito automático.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 2-4 → tercer ejecutor muerto.

Tiro 1D6 dos veces para tesoros:

- 3 → Consigo 3 monedas de oro (total de oro: 2+3=5)
- 6 → Objeto. Tiro en la tabla de objetos y me sale un “trozo de pan” que recupera 1D3 de salud.

Brugo intenta salir de la estancia por la puerta norte. La tirada de 1D6 indica que la puerta está cerrada y hay que abrirla usando inteligencia. El personaje pierde voluntad por cada fallo que cometa, pero como Brugo ya está a cero de voluntad, lo único que hace es gastar tiempo e intentarlo hasta que consigue abrirla.

Brugo caminaba a través de las cuevas en busca de su siguiente desafío, cuando llegó a una caverna oscura y ominosa. Desde dentro, pudo ver restos de un campamento goblin abandonado. Decidió investigar y se adentró en la caverna con precaución.

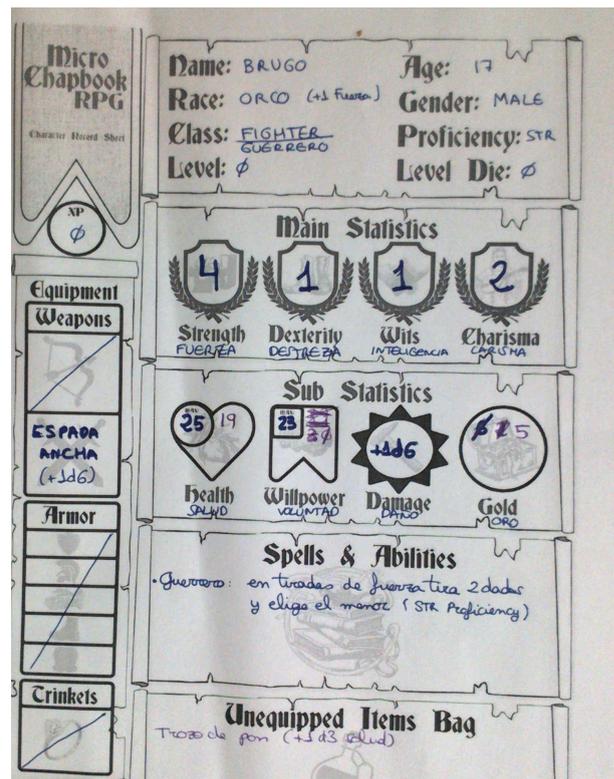
Pronto descubrió que la caverna todavía estaba habitada por tres goblins ejecutores con ropajes negros y hachas afiladas. Brugo sabía que estos goblins eran conocidos por ser de los más despiadados y crueles de su especie, y que no dudarían en atacar a cualquiera que se interpusiera en su camino.

Sin embargo, Brugo estaba decidido a probar su valor como guerrero orco. Tomó su espada y avanzó hacia los goblins, gritando un desafío.

La batalla fue intensa y sangrienta. Brugo luchó con todas sus fuerzas, esquivando los ataques de los goblins y contraatacando con su arma. Pero los goblins eran astutos y despiadados, y Brugo se encontró luchando por su vida.

Finalmente, después de una lucha ardua y prolongada, Brugo logró vencer a los tres goblins ejecutores. Sin embargo, su victoria no fue sin coste. Estaba herido y exhausto, y su voluntad estaba por los suelos.

Brugo se sentó en un rincón de la caverna, recuperándose de sus heridas y tratando de recuperar su aliento, mientras abría el camino que le llevaría al norte. Sabía que había vencido a unos enemigos temibles, pero también sabía que había muchos más desafíos por

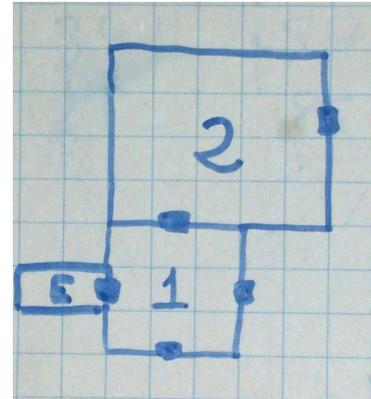


delante. Con determinación renovada, Brugo se levantó y continuó su camino como guerrero orco.

3.3 Estancia número 2

Voy haciendo las tiradas para ver las características de la sala:

- Tamaño 1D20 (20).
- 1 salida
- Campamento en uso... el doble de monstruos (ouch!)



Tirando 2 veces en la tabla de monstruos:

- #2: Charging Goblins Spear Guard

Max 6. 1D6 (2) goblins	Daño Voluntad: 1D4	Daño Salud: 1D6
Vida monstruo: 5	Modificador Dificultad: -1	<i>Shoddy Wood Spear</i>

Estos goblins llevan lanzas y su poder especial es que nos obliga a hacer una tirada de larga distancia y que si la perdemos nos aplica el daño de salud. En cambio en cuerpo a cuerpo son más débiles, y sólo nos harían la mitad de daño (1D3).

- #3 Feisty Goblin Swordsman

Max 5. 1D6 (3) goblins	Daño Voluntad: 1D3	Daño Salud: 1D4
Vida monstruo: 6	Modificador Dificultad: 0	<i>Espada corta (sin efecto)</i>

No tienen efecto adicional, pero tampoco tienen modificador de salud. A ver cómo va la cosa.

Charging Goblin nº1

Ronda 1

- Coraje: 1D6-1 (2)-1+1 (por la falta de voluntad) vs 2. Éxito.
 - Recupero un punto de voluntad. Voluntad actual: 0+1=1
- A distancia: 1D6-1 (6)-1 vs 1. Fallo automático.
 - Pierdo 1D3 (1) puntos de vida: Vida actual: 19-1=18
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (4)-1 ó (1)-1 vs 4. Éxito automático.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 5-4=1

Ronda 2

- Coraje: 1D6-1 (3)-1 vs 2. Éxito.
 - Recupero un punto de voluntad. Voluntad actual: 1+1=2
- A distancia: 1D6-1 (3)-1 vs 1. Fallo.
 - Pierdo 1D3 (1) puntos de vida: Vida actual: 18-1=17

- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (2)-1 ó (6)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (2). Vida monstruo: 1-2 → muerto.

Charging Goblin nº2

Ronda 1

- Coraje: 1D6-1 (5)-1 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D2 (1) de voluntad. Voluntad actual: 2-1=1
- A distancia: 1D6-1 (1)-1 vs 1. Éxito automático.
 - Como no tengo arma a distancia no le hago daño, pero al menos tampoco recibo ningún daño.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (4)-1 ó (3)+1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 5-3=2

Ronda 2

- Coraje: 1D6-1 (3)-1 vs 2. Éxito.
 - Recupero un punto de voluntad. Voluntad actual: 1+1=2
- A distancia: 1D6-1 (6)-1 vs 1. Fallo automático.
 - Pierdo 1D3 (3) puntos de vida: Vida actual: 17-3=14
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (6)-1 ó (6)-1 vs 4. Fallo automático
 - Ouch. Qué mala suerte. Podría repetir con voluntad, pero no quiero gastar puntos. Dejo que me hagan daño.
 - Daño 1D3 (1). Vida actual : 14-1=13

Ronda 3

- Coraje: 1D6-1 (2)-1 vs 2. Éxito.
 - Recupero un punto de voluntad. Voluntad actual: 2+1=3
- A distancia: 1D6-1 (3)-1 vs 1. Fallo.
 - Pierdo 1D3 (3) puntos de vida: Vida actual: 13-3=10
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (5)-1 ó (4)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D3 (6). Vida del monstruo: 2-6 → muerto

He acabado con los charging goblins (goblins con lanzas) pero estoy bastante tocado. Me como el mendrugo de pan (gano 1D3 (1) de vida. Vida actual: 10+1=11) mientras me acerco a atacar a los feisty goblin swordsmiths (goblins guerreros con espadas) Como estos no tienen armas a distancia, me salto la parte del ataque a distancia.

Feisty Goblin nº1

Ronda 1

- Coraje: 1D6 (2) vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 de voluntad. Voluntad actual: 3+1=4
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (3) ó (2) vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 6-4=2

Ronda 2

- Coraje: 1D6 (4) vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D3 (1) de voluntad. Voluntad actual: 4-1=3
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (2) ó (5) vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 2-3 → muerto

Feisty Goblin nº2

Ronda 1

- Coraje: 1D6 (1) vs 2. Éxito automático.
 - Recupero 1 de voluntad. Voluntad actual: 3+1=4
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (4) ó (6) vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (6). ¡Al fin algo de suerte! Este goblin cae de un solo golpe.

Feisty Goblin nº3

Ronda 1

- Coraje: 1D6 (4) vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D3 (1) de voluntad. Voluntad actual: 4-1=3
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (4) ó (5) vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 6-3=3

Ronda 2

- Coraje: 1D6 (2) vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 de voluntad. Voluntad actual: 3+1=4
- Cuerpo a cuerpo: 2D6 (2) ó (3) vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 3-4 → muerto

Por suerte el combate cuerpo a cuerpo es lo que Brugo sabe hacer mejor. Ha recuperado algo de voluntad y los goblins guerreros no han durado demasiado.

Busco tesoro por la habitación y encuentro más oro: 1D6 (3), 3 monedas de oro. En mi bolsa llevo ahora 5+3=8 monedas

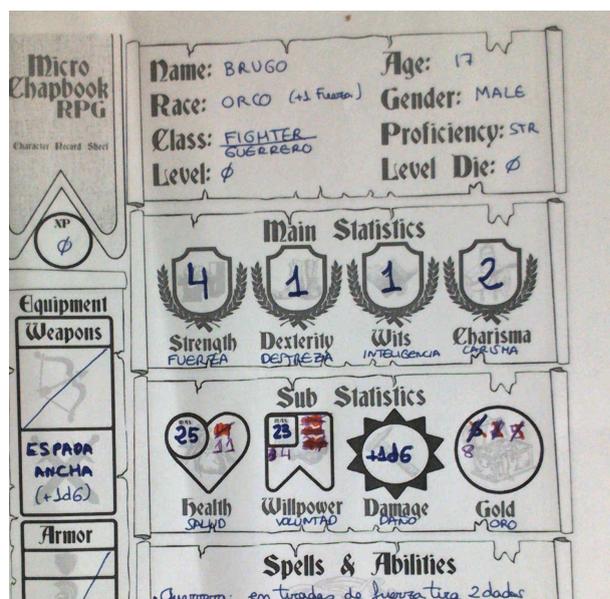
Tiro por la salida 1D6 (3) y esto indica está bloqueada, probablemente por restos de rocas que han caído durante la lucha. Un empujoncito con fuerza de nuestro orco debería bastar... lanzo 2D6 (5) ó (2) vs 4. Éxito. Con un empujón Brugo hace caer las rocas suficientes para poder pasar y seguir introduciéndose en la cueva.

Después de luchar contra los goblins ejecutores en la caverna anterior, Brugo continuó adentrándose en las profundidades de la Sucia Caverna de las Penas. Pronto llegó a una enorme caverna, donde encontró otro campamento de goblins, pero esta vez en pleno uso.

Brugo sabía que no podía permitirse ser descubierto, por lo que avanzó con sigilo hacia el campamento. Sin embargo, pronto fue descubierto por dos goblins con lanzas. Los goblins comenzaron a atacar a Brugo desde una distancia segura, tratando de mantenerlo a raya con sus lanzas.

Brugo tuvo que ser astuto para vencer a los goblins. Con un movimiento rápido, se acercó a ellos y luchó contra ellos en un combate cuerpo a cuerpo. La lucha fue difícil, ya que los goblins eran hábiles con sus lanzas, pero finalmente Brugo logró vencerlos.

Después de la victoria, Brugo investigó el campamento y encontró una bolsa llena de



monedas. Pero su alegría fue corta, ya que pronto se dio cuenta de que la salida estaba bloqueada por un desprendimiento de rocas.

Justo cuando Brugo estaba a punto de abandonar la caverna, aparecieron tres guerreros goblins armados con espadas. Brugo supo que estos goblins eran jóvenes y probablemente no eran muy hábiles en la lucha, así que decidió enfrentarlos.

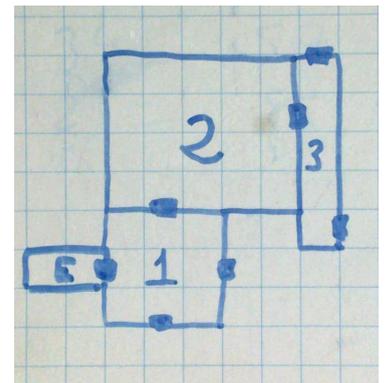
La lucha fue breve y fácil para Brugo. Los goblins eran débiles y torpes, y Brugo los venció con facilidad. Con un empujón poderoso, Brugo logró abrirse camino a través del desprendimiento de rocas al fondo de la sala y pudo continuar adentrándose en las profundidades de las cuevas.

Brugo sabía que había vencido a más enemigos y había obtenido más tesoros, pero también sabía que su aventura aún no había terminado. Con determinación renovada, continuó adentrándose en las cuevas, listo para enfrentarse a cualquier desafío que se le presentara.

3.4 Estancia número 3

Características de la estancia

- 1D20 (5) espacios
- 1D3 (2) salidas
- Tipo de estancia 1D6: Stone Room: sin efecto.
- Monstruo: 1D6 (6) → Barbaric Goblin Tribe



Max 2 → 1D6 (1) goblin	Daño Voluntad: 1D4+1	Daño Salud: 1D8
Vida monstruo: 10	Modificador Dificultad: +2	<i>Bastard Sword</i>

Este goblin bárbaro es de lo más fuerte (modificador de dificultad +2) y tiene una habilidad de “Bastard Sword”: genera rabia que va incrementándose al recibir daño. Si en cualquier momento sacamos un fallo automático en cuerpo a cuerpo, nos hará más daño dependiendo de la rabia acumulada.

Por suerte sólo hay uno, así que deberíamos ser capaces de superarlo.

Como no tiene ataque a distancia y nosotros no tenemos armas de ese tipo, nos saltamos esa fase de combate.

Barbaric Goblin Tribe

Ronda 1

- Coraje: 1D6+2 (1)+2 vs 2. Éxito automático.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 4+1=5
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+2 (2)+2 ó (3)+2 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (5). Vida monstruo: 10-5=5. Rabia=0+1=1

Ronda 2

- Coraje: 1D6+2 (4)+2 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D4+1 (1)+1 de voluntad. Voluntad: 5-2=3
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+2 (5)+2 ó (4)+2 vs 4. Fallo.
 - Ataque del monstruo 1D8 (7). Salud: 11-7=4. Vaya golpe me ha dado.

Ronda 3

- Coraje: 1D6+2 (4)+2 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D4+1 (2)+1 puntos de voluntad. Voluntad actual: 3-3=0
 - Brugo está descorazonado. Hasta que recupere voluntad, todas sus tiradas tendrán +1 de dificultad.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+3 (1)+3 ó (2)+3 vs 4. Éxito automático.
 - Daño 1D6 (2). Vida del monstruo: 5-2=3. Rabia: 1+1=2

Ronda 4

- Coraje: 1D6+3 (5)+3 vs 2. Fallo.
 - No puedo perder más voluntad, así que se mantiene a cero.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+3 (5)+3 ó (6)+3 vs 4. Fallo.
 - Ataque del monstruo 1D8 (2). Salud actual: 4-2 = 2

Ronda 5

- Coraje: 1D6+3 (6)+3 vs 2. Fallo automático.
 - No puedo perder más voluntad, así que se mantiene a cero.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+3 (6)+3 ó (1)+3 vs 4. Éxito automático
 - Daño 1D6 (5). Vida del monstruo: 3-5 → muerto

Buscando por la sala (1D6 (2)) encuentra otras 2 monedas de oro para la saca. Total 8+2=10 monedas

Exhausto tanto mental como físicamente, Brugo intenta llegar a la salida sur. Por suerte esta vez no hay nada que le impida salir de la sala (1D6 (2))... unlocked).

Después de su última victoria contra los guerreros goblins, Brugo continuó su recorrido por las cuevas. Pero pronto se encontró con una sorpresa inesperada: una sala hecha completamente de piedra.

En el centro de la sala había un feroz goblin bárbaro, armado con una espada gigante y un escudo. Brugo sabía que este goblin sería un desafío mucho mayor que los goblins anteriores, pero estaba decidido a vencerlo.

Los dos comenzaron a luchar espada contra espada. La lucha fue intensa y durante varios asaltos ambos intercambiaron golpes. Brugo y el goblin bárbaro eran igual de fuertes y hábiles, y la lucha parecía estar en un punto muerto.

Micro Chapbook RPG Character Record Sheet	Name: BRUGO	Age: 17	
	Race: ORCO (+1 Fuerza)	Gender: MALE	
	Class: FIGHTER GUERRERO	Proficiency: STR	
	Level: ∅	Level Die: ∅	
	Main Statistics		
Strength FUERZA: 4	Dexterity DESTREZA: 1	Wits INTELIGENCIA: 1	Charisma CARISMA: 2
Sub Statistics			
Health SALUD: 25	Willpower VOLUNTAD: 23	Damage DAÑO: +d6	Gold ORO: 10
Spells & Abilities			
• Guerrero: en tiradas de fuerza tira 2 dados y elige el menor (STR Proficiency)			
Unequipped Items Bag			

Pero Brugo no se dio por vencido. Con una nueva determinación, encontró una debilidad en la defensa del goblin bárbaro y aprovechó para atacar con fuerza. Después de una intensa lucha, finalmente Brugo logró vencer al goblin bárbaro.

Aunque Brugo había vencido a su enemigo, estaba exhausto tanto física como mentalmente. Pero aún así, buscó una recompensa en la sala y encontró algunas monedas más.

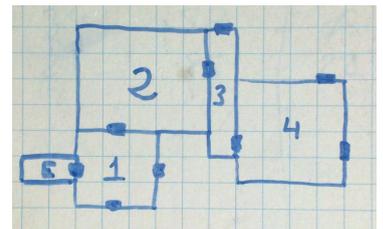
Dudando si no sería conveniente volver a la entrada con la cabeza de este formidable enemigo, aún sin haber encontrado los restos de sus compañeros, Brugo se dirigió hacia la salida sur de la sala, que estaba abierta. Con cada paso, se sentía más desorientado, pero más decidido a completar su rito de paso y convertirse en un adulto. Brugo sabía que aún le quedaba mucho por recorrer si quería descubrir qué le había pasado a sus compañeros.

3.5 Estancia número 4

La cosa está difícil. ¿Está Brugo regresando a la entrada? Está desorientado y mentalmente roto tras el combate contra el bárbaro goblin.

Características de la estancia

- 1D20 (16) espacios
- 1D3 (2) salidas
- Tipo de estancia 1D6: Muddy Room: +1 dificultad en combate cuerpo a cuerpo.
- Monstruo: 1D6 (1) → Unos viejos conocidos, los “Goblins vagos y apestosos”



Leyendo la tabla y haciendo las tiradas requeridas:

Máx: 6 → 1D6 (6) goblins	Daño Voluntad: 1D2	Daño Salud: 1
Vida: 4	Modificador Dificultad: -2	<i>Daga de piedra</i>

Son muchos y están en una habitación llena de lodo, pero son muy débiles en comparación con las últimas batallas. Lanzando unos cuantos mandobles, Brugo tendría que ser capaz de librarse de ellos.

Hasta que recupere algo de voluntad, la dificultad estará incrementada en +1... pero arrasar a unos goblins vagos y apestosos seguro que me hace subir la autoestima enseguida 😊

Goblin vago y apestoso nº1

Ronda 1

- Coraje: 1D6-2+1 (2)-2+1 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 0+1=1
- Al tener voluntad positiva otra vez, recupero la confianza y ya no tengo el modificador +1 en dificultad.

- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (3)-2 ó (1)-1 vs 4. (Es -1 en lugar de -2 por el la sala llena de lodo, que hace que sea más difícil luchar cuerpo a cuerpo). Éxito automático.
 - Daño 1D6 (6). Vida monstruo: 4-6 → muerto

Goblin vago y apestoso nº2

Ronda 1

- Coraje: 1D6-2 (1)-2 vs 2. Éxito automático.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 1+1=2
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (6)-1 ó (3)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 4-3=1

Ronda 2

- Coraje: 1D6-2 (4)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 2+1=3
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (4)-1 ó (6)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (2). Vida monstruo: 1-2 → muerto

Goblin vago y apestoso nº3

Ronda 1

- Coraje: 1D6-2 (2)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 3+1=4
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (2)-1 ó (3)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (1). Vida monstruo: 4-1=3

Ronda 2

- Coraje: 1D6-2 (4)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 4+1=5
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (4)-1 ó (2)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 3-4 → muerto

Goblin vago y apestoso nº4

Ronda 1

4. Coraje: 1D6-2 (4)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 5+1=6
5. Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (5)-1 ó (6)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 4-3=1

Ronda 2

6. Coraje: 1D6-2 (2)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 6+1=7
7. Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (2)-1 ó (4)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (2). Vida monstruo: 1-2 → muerto

Goblin vago y apestoso nº5

Ronda 1

8. Coraje: 1D6-2 (5)-2 vs 2. Fallo. La suerte no podía durar para siempre
 - Pierdo 1D2 (1) punto de voluntad. Voluntad actual: 7-1=6
9. Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (4)-1 ó (1)-1 vs 4. Éxito automático.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 4-5 → muerto

Goblin vago y apestoso nº6

Ronda 1

- 10. Coraje: 1D6-2 (3)-2 vs 2. Éxito.
 - Recupero 1 punto de voluntad. Voluntad actual: 6+1=7
- 11. Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (2)-1 ó (6)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 4-4 → muerto

Era difícil que estos patanes llegasen a rozar a Brugo, y vencerles tan fácilmente ha sido el revulsivo que necesitaba para recuperar la confianza.

Llevamos 17 monstruos muertos, así que hay que ver si el jefe final puede aparecer ya. Tiramos 1D66 y si el valor es menor que 17, la siguiente vez que saquemos un 6 al determinar el monstruo de una sala, saldría el jefe final en su lugar.

Tiramos 1D66 (13)... y sí. El monstruo final empieza a acercarnos.

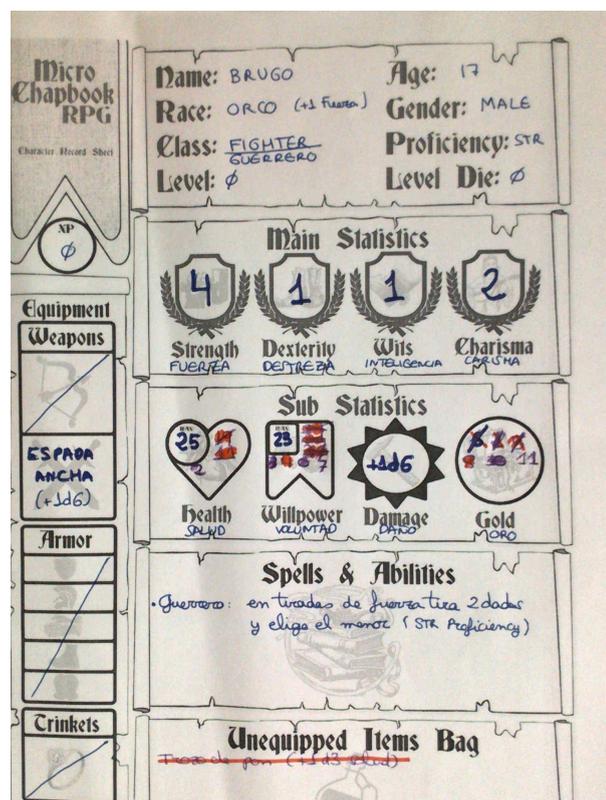
En cualquier caso, con esperanza renovada para encontrar a sus antiguos compañeros, Brugo se dirigió a la salida este (1D6 (6) → trampa en la salida)

Buscando por la sala (1D6 (1)) encuentra otra 1 moneda de oro para la saca. Total 10+1=11 monedas

Al intentar atravesar la salida, (tirada de voluntad 1D6 (2) vs 2, éxito), Brugo se da cuenta de que había una piedra algo distinta de las demás y que si la pisaba probablemente disparase algún tipo de trampa en la cueva. Con habilidad atravesó la salida sin tocar la piedra para llegar a la siguiente estancia.

Después de haber salido de la sala de la piedra, Brugo continuó su camino por la Sucia Caverna de las Penas. Pronto, llegó a una caverna llena de un líquido pantanoso que le llegaba a las rodillas. Brugo se sintió un poco nervioso, ya que sabía que blandir su espada en ese entorno sería difícil. Sin embargo, pronto descubrió que no estaba solo. Se encontró con seis pequeños goblins vagos y asquerosos, que no parecían estar preparados para una lucha. Brugo sacó su espada y atacó rápidamente. La espada se hundía en el fango, lo que hacía más difícil su manejo, pero Brugo era un guerrero hábil y acabó con los goblins en un instante.

Después de revisar los restos de los goblins, Brugo sólo encontró una mísera moneda. Pero, mientras se dirigía hacia la salida, se dio cuenta de que había una trampa colocada allí. Gracias a su experiencia en la lucha, logró esquivarla y continuar su camino con éxito. La confianza de Brugo había vuelto y se sentía más fuerte que nunca antes. Continuó adentrándose en las

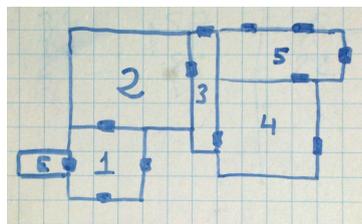


cuevas, decidido a completar su rito de paso a la edad adulta.

3.6 Estancia número 5

Características de la estancia

- 1D20 (10) espacios
- 1D3 (3) salidas
- Tipo de estancia 1D6 (3): Low ceiling. +1 dificultad ataques a distancia.
- Monstruo: 1D6 (2) → Charging goblin spear guard.



Max 6. 1D6 (4) goblins	Daño Voluntad: 1D4	Daño Salud: 1D6
Vida monstruo: 5	Modificador Dificultad: -1	<i>Shoddy Wood Spear</i>

Viejos y peligrosos conocidos. Son goblins con lanzas que me obligan a hacer un ataque a distancia y me dañan si no lo paso. Y para más inri en esta estancia, los ataques a distancia son más complicados.

Voy a intentar huir, pero para eso hay que pasar el primer round de combate. Vamos para allá.

Charging Goblin nº1

Ronda 1

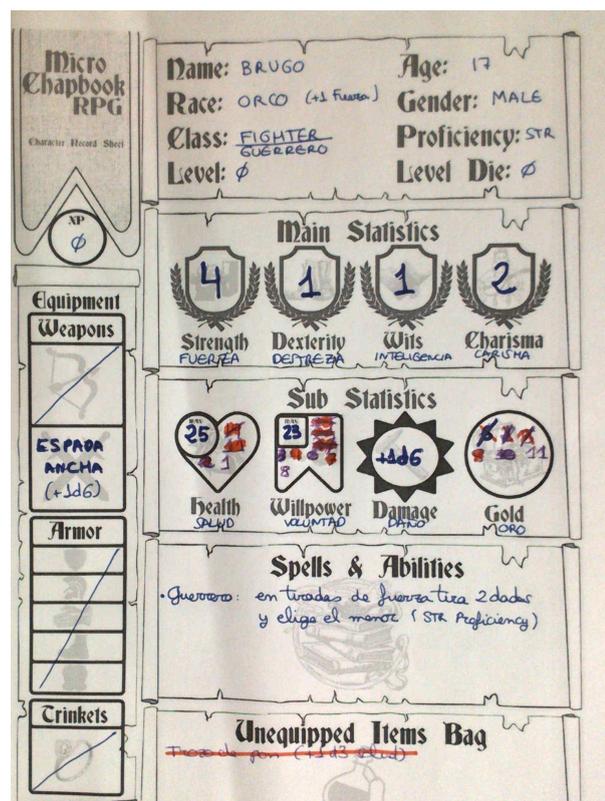
- Coraje: 1D6-1 (2)-1 vs 2. Éxito.
 - Recupero un punto de voluntad. Voluntad actual: 7+1=8
- A distancia: 1D6 (2) vs 1. Fallo.
 - Pierdo 1D3 (1) puntos de vida: Vida actual: 2-1=1
- Cuerpo a cuerpo: 2D6-1 (2)-1 ó (3)-1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (3). Vida monstruo: 5-3=2

Intento la huida contra carisma: 1D6-1 (5)-1 vs 2. Como sería un fallo, uso un punto de voluntad para repetir la tirada (Voluntad actual: 8-1=7).

Vuelvo a tirar 1D6-1 (3)-1 vs 2... escapo por los pelos. Después vemos si la puerta está abierta, tiramos 1D6 (1)... Uff, sí lo está.

Escapamos por la salida este a toda velocidad y sin mirar atrás.

Brugo avanzaba por la Sucia Caverna de las Penas cuando llegó a una cueva con un techo muy bajo. Tuvo que agacharse para no golpearse la cabeza contra las estalactitas que colgaban del techo. Pero pronto se dio cuenta de que tampoco estaba solo... estas cuevas



estaban infestadas de goblins, y en este caso aparecieron cuatro de ellos armados con lanzas. De inmediato lo rodearon, impidiéndole llegar a ellos con su espada.

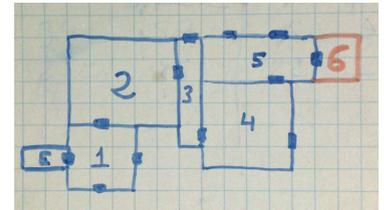
Brugo intentó luchar contra ellos, pero la posición incómoda y la ventaja de los goblins con sus lanzas lo hacían muy difícil. Frustrado, Brugo decidió que lo mejor era huir. Se fijó en que la primera salida parecía completamente abierta y con un salto desesperado, logró llegar a esa salida, que se adentraba aún más en las cavernas.

Aunque había conseguido sobrevivir a la batalla, Brugo se sentía algo avergonzado por haber abandonado la lucha. Sin embargo, sabía que no podía arriesgar su vida en una batalla que no podía ganar. Continuó adelante, decidido a encontrar una forma de completar su rito de paso a la edad adulta y ganarse el respeto de su tribu.

3.7 Estancia número 6

Características de la estancia

- 1D20 (4) espacios
- 1D3 (2) salida2
- Tipo de estancia 1D6 (1): Dirty room. Sin efecto
- Monstruo: 1D6 (6). Como el monstruo final ya estaba acechando... ¡aparece!



Finalmente, Brugo llega a una caverna oscura y tenebrosa. La penetrante oscuridad es interrumpida sólo por los tenues destellos de luz que se filtran desde el techo de la cueva.

Brugo siente que el aire se vuelve más denso a medida que avanza, y un fuerte olor a carne putrefacta y sangre seca lo asalta. A medida que sus ojos se ajustan a la penumbra, ve algo que lo deja sin aliento. El suelo de la cueva está cubierto de restos de goblins y orcos, que parecen haber sido desmembrados con brutalidad. Los miembros se encuentran desparramados por todas partes, y los cuerpos están mutilados y cubiertos de marcas de mordiscos. La sangre y los fluidos corporales se han mezclado con el barro y la tierra para formar un líquido espantoso y nauseabundo.

Brugo se siente mareado ante la escena y trata de mantener la calma, sabiendo que algo peligroso podría estar cerca. Con el corazón acelerado, revisa los restos en busca de cualquier indicio que pueda explicar lo que ha sucedido allí. Sin embargo, solo encuentra un silencio sepulcral y un olor insoportable.

El jefe final

Hemos entrado en el cubil del monstruo final casi muertos, pero con algo de voluntad (salud actual: 1 y voluntad actual 7).

O los dioses orcos se ponen de nuestro lado o vamos a perecer como nuestros compañeros antes que nosotros.

Veamos qué jefe final aparece, su vida y poder especial...

- 1D6 (3) → Giant Centipede

Max 1.	Daño Voluntad: 1D6	Daño Salud: 1D8
Vida monstruo: 25	Modificador Dificultad: +1	<i>Pincers</i>

Su habilidad es que si sacamos un fallo automático en cuerpo a cuerpo, automáticamente nos corta por la mitad con sus tenazas. Menos mal que somos diestros en fuerza y tiramos 2 dados a elegir en combate cuerpo a cuerpo.

Hemos venido a vengarnos y llevar los restos de nuestros compañeros al poblado... vamos a ver si lo conseguimos.

Giant Centipede

Ronda 1

- Coraje: 1D6+1 (5)+1 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D6 (1) punto de voluntad. Voluntad actual: 7-1=6
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+1 (3)+1 ó (4)+1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (1). Vida monstruo: 25-1=24

Ronda 2

- Coraje: 1D6+1 (6)+1 vs 2. Fallo automático.
 - Pierdo 1D6 (4) puntos de voluntad. Voluntad actual: 6-4=2
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+1 (2)+1 ó (3)+1 vs 4. Éxito.
 - Daño 1D6 (4). Vida monstruo: 24-4=20

Ronda 3

- Coraje: 1D6+1 (2)+1 vs 2. Fallo.
 - Pierdo 1D6 (3) puntos de voluntad. Voluntad actual: 2-3. Quedo a cero y a partir de ahora la dificultad aumenta en 1 hasta que recupere la voluntad.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+2 (1)+2 ó (4)+2 vs 4. Éxito automático.
 - Daño 1D6 (2). Vida monstruo: 20-2=18

Ronda 4

- Coraje: 1D6+2 (6)+2 vs 2. Fallo automático.
 - Como ya está a cero no pierdo más voluntad, y sigo afectado con el incremento de dificultad.
- Cuerpo a cuerpo: 2D6+2 (4)+2 ó (6)+2 vs 4. Fallo.
 - Ataque del monstruo hace daño 1D8 (6). Salud: 1-6 → muero.

Mientras está entretenido observando los cadáveres de los orcos que habían entrado en la Sucia Caverna de las Penas antes que él, una criatura gigantesca sale reptando a su espalda.

En el último momento Brugo se da la vuelta y consigue esquivar un ataque que habría sido fatal.

La criatura parecía una especie de Ciempiés Gigante, con una piel escamosa y llena de pequeñas patas. Tenía unos ojos rojos y brillantes, y una boca acabada en una especie de pinza de la que goteaba una sustancia viscosa y oscura.

Brugo, con su espada en alto, se enfrentó a la criatura. El monstruo emitía un rugido grave que hacía temblar el suelo, pero Brugo no se dejó intimidar.

Brugo comenzó el combate con valentía, esquivando los ataques del ciempiés y contraatacando con su espada. Pero pronto descubrió que el ciempiés era más inteligente y fuerte de lo que esperaba y sus ataques parecían no hacerle ningún daño.

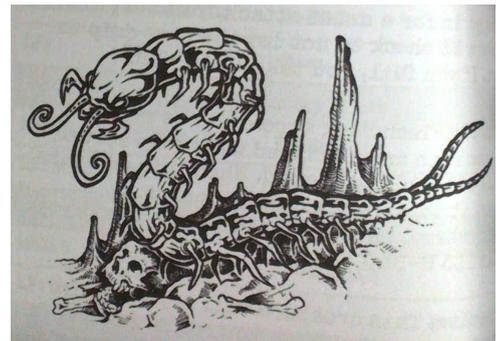
La batalla fue intensa y sangrienta. Brugo blandía su espada con todas sus fuerzas, pero el monstruo parecía estar hecho de acero y las hojas no le hacían ni mella.

A pesar de su determinación, Brugo comenzó a cansarse y el ciempiés aprovechó la oportunidad para elucubrar un plan.

Finalmente, después de unos desesperados asaltos, Brugo creyó encontrar una debilidad en el monstruo. Con un grito de guerra, clavó su espada, solo para descubrir que la criatura inteligentemente había dejado que la atacara en ese punto para que su espada quedara atascada entre sus escamas sin poder sacarla.

Ya sin espada, Brugo no fue rival para el Ciempiés Gigante, que con un sólo mordisco separó su cabeza de su cuerpo. Brugo, sorprendido por la inteligencia de la criatura, soltó su último aliento mientras veía la caverna se oscurecía a su vista.

La criatura se quedó mirando el cuerpo durante unos momentos. Luego, con diligencia, apiló los restos de Brugo. Pronto sus retoños nacerían y sabía que necesitarían esa carne fresca para hacerse grandes y fuertes... y cuando fuesen suficientes saldrían de las cuevas para alimentarse de esos succulentos orcos que seguro que estaban esperándolos fuera.



FIN

Conclusiones

Me lo he pasado bien jugando a este juego en solitario, aunque el pobre Brugo haya acabado bastante mal al final. Como prometía, el juego es muy difícil para un personaje de nivel cero y sin casi equipamiento. Al subir de experiencia podemos ir a la ciudad a comprar y además suben las características.

Visto lo visto, la próxima vez intentaré algo distinto, no sólo basándome en la fuerza (tal vez otra profesión para repetir las tiradas de coraje), o si me siento animado probaré con un mago.

También intentaré entrar con alguna poción o similar para recuperarme, porque llegar al jefe final tan perjudicado ha supuesto el final de nuestro héroe.

Otra cosa que quiero probar son los mini-escenarios ya preparados en el sistema: sólo son de 1 página y tiene el mapa-generator de salas y un jefe final ya determinado para darle variedad.

Dejo aquí una foto de cómo he ido haciendo la partida:

