

THE HUNT

A large, leafless tree stands in the center of the frame, its intricate branches reaching out against a backdrop of thick fog. The fog obscures the background, creating a sense of isolation and mystery. The overall tone is dark and atmospheric.

ESE LUGAR, SIEMPRE
RECLAMA SU PARTE

En la profundidad de aquel **lugar maldito**, se encuentra un **artilugio** de valor incalculable.

Codiciado por numerosos **mercaderes** con delirios de grandeza, buscado por los más inconscientes **estudiosos** que pretenden desenmarañar todos sus secretos y ansiado por algunos **desesperados** que quieren dar algo de sentido a sus vidas.

Su historia es la que otorga su valor. Porque, qué son las cosas sino las **historias** que contamos sobre ellas.

Nadie lo ha visto jamás, **pero únicamente su mención**, hace que el deseo por poseerlo sea insostenible.

Mientras algunos contratan los servicios de **unos cuantos desechos** de dudosa reputación, otros deciden comenzar un viaje a la **redención o al conocimiento**, haciendo caso omiso a las leyendas que hablan sobre el lugar donde se encuentra tan valiosa fortuna.

Brujas que se alimentan de unos pocos locos, **espíritus** que protegen su hogar de invasores y la **corrupción** que emana de un lugar que nunca debió ser profanado.

Chaladuras populares, cuentos para que los **niños** se mantengan alejados o quizá, todo lo que relatan sea verdad.

Y esos **locos** que propagan visiones plagadas de locura, fueran antaño cazadores de fortuna o estudiosos con una sed infinita de conocimiento.

Ni la gloria ni el recuerdo están presentes en este viaje.

Únicamente **unas pocas monedas** por un trabajo bien hecho o algo de reconocimiento efímero por dar tu vida a cambio de nada.

La caza ha comenzado.

Y ese lugar...

Reclamará su parte.



La **caza** narra las aventuras de un grupo de **cazarrecompensas**, **místicos** y **guerreros** que buscan desesperadamente un objeto o artilugio de valor incalculable.

Su propia **codicia**, el estudio de **artes oscuras** o simplemente poder tener algo con lo que escapar de su **turbio pasado**, son algunas de las motivaciones que les harán entrar en un lugar plagado de **mitos** y **leyendas**.

Varios grupos vagan por él, únicamente unos pocos tendrán la oportunidad de **salir con vida**.

Para jugar, es recomendable incorporar algo de música ambiental, que ayude a crear un ambiente **oscuro** y transmitir la **ansiedad** y el **horror** que causarán todos esos cuentos del demonio.



La trágica llegada de su fin

¿Cómo se juega?

La caza se juega con dados de seis caras (D6 a partir de ahora).

En todas las tiradas básicas de emplearán 2D6 (dos dados se seis caras) y se vincularán a una de las seis características principales que tienen todos los desequilibrados que pretenden obtener algún rédito de sus incursiones (personajes jugadores).



Diestro

Experimentado, certero, ducho o armado.



Atento

Cuidadoso, detallista, vigilante o espía.



Ágil

Reflejos, equilibrio, destreza o velocidad.



Espiritual

Mental, místico, inteligente o sensible.



Fuerte

Robusto, musculoso, valiente o resistente.



Persuasivo

Convincente, seductor, elocuente o sugestivo.

Además de los 2D6 que tendrán que usar los jugadores, también deberán construir al demente que será su personaje.

Para ello, tendrán que elegir una de las tres hojas de personaje que podrá encontrar dentro de este juego.



Cazarrecompensas"

<<Te ganas el pan encontrando, recuperando y trayendo de vuelta a la civilización los muchos tesoros, artilugios y criaturas escondidas en las profundidades de lugares malditos. Sueñas con ruinas legendarias, animales exóticos y fantasmas con templos sumergidos>>

Guerrero"

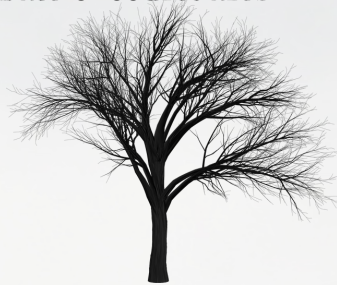
<<Trabajas para un tercero tratando de hacer una pequeña fortuna. Quieres sobrevivir, ganar lo suficiente para huir o simplemente recordar viejas hazañas de guerra. Tu arma es tu mejor compañera de viaje. ¿Quién será el siguiente en ganarse una paliza?>>

Místico"

<<Buscas conocimiento, poder o incluso redención. Encontrar ese artilugio o artefacto para ser estudiado o destruido. Recoger cada prueba, analizar cada detalle y sobre todo, llegar al final para descubrir la verdad. Tu sed de conocimientos no tiene límites.>>



Cada uno de estos personajes, tendrá habilidades totalmente diferentes enfocadas en la exploración del entorno, el combate o los rituales.



Acciones básicas



Cada vez que un jugador quiera llevar a cabo una **acción que entrañe riesgo**, tendrá que hacer una tirada. Estará asociada a una de las habilidades antes descritas.

Es importante saber que el jugador **tendrá que narrar la acción que quiera realizar y luego, se asociará a una de las habilidades**. No vale con decir simplemente la habilidad.

El resultado podrá ser **fracaso** (6-) **éxito parcial** (7-9) ó **éxito total** (10+)

"¡A por ellos!"

Si un personaje quiere combatir **con una carga**, lo hará con **FUERTE** pero si pretende hacerlo a distancia o emplear el noble arte del uso fino de la espada, lo hará con **DIESTRO**.

Se tiran entonces, 2D6 caras (añadiendo el bonificador de cada tipo de personaje) y según el resultado:

- **10+:** realizas con éxito la acción de combate. **Infliges el daño correspondiente a tu arma.**
- **7-9:** realizas un ataque exitoso, pero te deja en una mala posición. **Recibes 1 punto de daño** (que se resta a tu vida).
- **6-:** fallas estrepitosamente. **Recibes 1 punto de daño** (que se resta a tu vida).



Enemigos, daño y armamento

Existen varios tipos de enemigos en **La Caza** con algunas variaciones sencillas.

- Otros grupos de humanos tienen **6 puntos de vida**. Además, **añadirán un penalizador de -1 a las tiradas de DIESTRO**.
 - Animales pequeños y medianos que pueblan el lugar tienen **6 puntos de vida**. Además, **añadirán un penalizador de -1 a las tiradas de FUERTE**.
 - Abominaciones, grandes animales y algunos enemigos especiales tienen **12 puntos de vida**. Además, **añadirán un penalizador de -1 a las tiradas de FUERTE Y DE DIESTRO**.
- Podrán existir ciertas criaturas con 18 puntos de vida (horrores finales).

De igual modo, las armas en **La Caza** se clasifican en 3 categorías básicas:

- Bastones, piedras o puños infligen **1D3** (un dado de tres) **puntos de daño**.
- Cuchillos, espadas, arcos, ballestas, mazas, etc... infligen **1D6 puntos de daño**.
- Cierta tipo de armamento extraño o legendario causa **2D6 puntos de daño**.

En el caso que existiera una confrontación, **el director de juego NO tira dados**. Los personajes jugadores reciben el daño correspondiente al fallo (si lo hubiese).

De igual modo, los diferentes **personajes** poseen **habilidades especiales** que pueden modificar tanto estas tiradas básicas, como el daño causado por el armamento.



"Soy una hoja al viento"

Si un personaje está delante de una situación delicada y toma la determinación de esquivar, escapar, trepar o cualquier habilidad que implique agilidad, lo hará con **ÁGIL**:

Se tiran entonces, 2D6 caras (añadiendo el bonificador de cada tipo de personaje) y según el resultado:

- **10+**: realizas con éxito la acción que pretendes. **Exactamente igual a como la tenías pensada**.
- **7-9**: realizas la acción, pero algo no sale como pretendías. **Recibes 1 punto de daño** o te quedas expuesto a un peligro inminente (tirada DIFÍCIL próximo turno).
- **6-**: fallas estrepitosamente. **Recibes 1 punto de daño** (que se resta a tu vida).

"Dar tu vida
a cambio de
nada..."

"Dentro de
ese lugar
hay un ojo..."



"...que lo
ve todo"



"No hay quien me pare"

Si un personaje pretende aguantar una embestida, empujar un peso muerto o demostrar su fortaleza, usará **FUERTE**.

Se tiran entonces, 2D6 caras (añadiendo el bonificador de cada tipo de personaje) y según el resultado:

- **10+:** realizas con éxito la acción que pretendes. **Exactamente igual a como la tenías pensada.**
- **7-9:** realizas la acción, pero algo no sale como pretendías. Te quedas expuesto a un peligro inminente (tirada **DIFÍCIL** próximo turno).
- **6-:** fallas estrepitosamente. **Recibes 1 punto de daño** (que se resta a tu vida).



"Cuidado con lo que dices"

Si un personaje quiere convencer o sacar información a alguien (*humano siempre*) usará **PERSUASIVO**:

Se tiran entonces, 2D6 caras (*añadiendo el bonificador de cada tipo de personaje*) y según el resultado:

- **10+:** convences a la persona de tu idea o quizá, prefieres sonsacarle algo de información con una pregunta.
- **7-9:** no podrás sacar la información que quieras, pero por lo menos no te molestará mucho más.
- **6-:** incomodas o enfadas a esta persona. **Su actitud se vuelve agresiva hacia ti.**

Preguntas:

- ¿Qué hace un tipo como tú en un sitio como este?
- ¿Qué clase de objeto has venido a buscar?
- ¿Hay alguien más contigo?
- ¿Quién te contrata?





"¿No has escuchado eso?"

Si un personaje pretende darse cuenta de algo que ocurre a su alrededor usará **ATENTO**:

Se tiran entonces, 2D6 caras (añadiendo el bonificador de cada tipo de personaje) y según el resultado:

- **10+**: puedes hacer una pregunta simple al DJ.
- **7-9**: algo va a ir mal... pero por lo menos, eres consciente de ello.
- **6-**: mientras meditas lo que pasa, recibes un ataque de algún lugar o quedas en una situación delicada.

Preguntas:

- ¿Qué es esto?
- ¿Qué hace aquí?
- ¿Hay algo que no encaja?
- ¿Hay algo que puede ser útil?

DIFICULTAD EN TIRADAS

En todas las tiradas de **ATENTO**, **ÁGIL**, **PERSUASIVO** Y **FUERTE** hay implícita una dificultad que determinará el director de juego. Este grado de complejidad en la acción que queramos resolver, beneficiará o complicará la vida a los personajes jugadores.


- Una acción **FÁCIL** sumará **+1** a cualquier tirada de **ESTAS CARACTERÍSTICAS**.
- Una acción **NORMAL** sumará **+0** a cualquier tirada de **ESTAS CARACTERÍSTICAS**.
- Una acción **DIFÍCIL** restará **-1** a cualquier tirada de **ESTAS CARACTERÍSTICAS**.
- Una acción **MUY DIFÍCIL** restará **-2** a cualquier tirada de **ESTAS CARACTERÍSTICAS**.





"Quema... el mal por mis venas"

La corrupción está muy presente dentro de **La Caza**.

Cuando exista la presencia de un **horror** o cuando se realice un **ritual** (indicado por el símbolo  en la hoja de personaje) se tendrá que realizar una tirada de corrupción.

Cada personaje tiene unas variables diferentes (consulta en su ficha respectiva) así como unos modificadores según la decadencia sea cada vez más presente dentro de él.

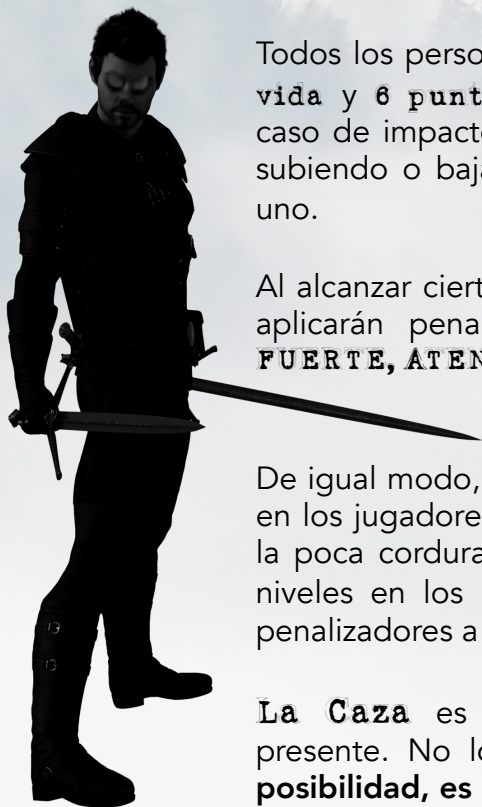
Vida y corrupción

Todos los personajes tienen asociados **7 puntos de vida** y **6 puntos de corrupción**. Los puntos, en caso de impacto (según resultado de la tirada) irán subiendo o bajando el track respectivo de uno en uno.

Al alcanzar ciertos niveles en los puntos de vida, se aplicarán penalizadores a las tiradas de **ÁGIL**, **FUERTE**, **ATENTO**, **PERSUASIVO** Y **DIESTRO**.

De igual modo, la **corrupción** irá haciendo mella en los jugadores, provocando que vayan perdiendo la poca cordura que les quede. Al alcanzar ciertos niveles en los puntos de corrupción, se aplicarán penalizadores a las tiradas de **ESPIRITUAL**.

La Caza es un juego donde la muerte está presente. No lo olvides nunca. **Morir no es una posibilidad, es una realidad.**



La Caza



La Caza es un juego de rol que bebe directamente de juegos basados en ambientaciones oscuras e inspirados en el "**Grim Dark**": **Symbaroum** (ambientación), **Trophy o Darkest Dungeon** (incursiones y horror) y **Dungeon World** (sistema simplificado).

Si hubiera que buscar algún referente en obras literarias para explicar las partidas que experimentarán los jugadores, sin lugar a dudas nombraría a "**Devoradores de cadáveres**" de **Michael Crichton**, a "**Hel' Blar**" de los hermanos **Alex y Sergio A. Sierra** o incluso a "**Lago de Fuego**" de **Nathan Fairbairn** y **Matt Smith**.

Si a esta experiencia narrativa le dotamos con un trasfondo de los protagonistas escrito por el mismísimo **Joe Abercrombie**, posiblemente podríamos aproximarnos al tipo de experiencia que persigue **La Caza**.

Esta historia se base en **5 pilares** principales:

- **Quiénes son los protagonistas.**
- **Qué van a buscar.**
- **Por qué quieren encontrarlo.**
- **Dónde van a buscarlo.**
- **Qué les espera allí.**

De tal modo que **el objetivo de la mesa durante la partida será construir los personajes** (con sus aspiraciones y bajos fondos) así como desarrollar toda la aventura que vivirán. El director de juego tendrá que llevar un cierto esbozo (que terminará por completarse en la mesa) del lugar que visitarán así como el objeto o artilugio que ansían y el motivo por el que lo buscan.

- **El motivo dará el ansia por conseguirlo.**
- **El lugar ofrecerá los obstáculos que impedirán encontrarlo.**
- **Y los propios protagonistas facilitarán la aparición del horror, que jugará con su pasado, presente y futuro.**

El artilugio es lo de menos. Es un simple buen material codiciado.



Estructura básica de un día de caza

Casi todas las partidas comenzarán de la misma manera (a no ser que el director de juego dictamine lo contrario). Un grupo de lo más variopinto en pie, mirando de frente a una hilera de árboles que les dan la bienvenida a un lugar plagado de supercherías, charladurías, mitos, leyendas y cuentos infantiles.

Tomaos un tiempo en narrar lo que ven los personajes, el clima que los envuelve, como se sienten. Incluso deja que hablen de la forma en la que han llegado hasta allí. Es un buen momento para comenzar a rellenar la hoja de personaje. Hacedlo mientras cuentan una historia. Porque al fin y al cabo, nosotros somos nuestra historia. Nuestros recuerdos y pasado. Nuestras aspiraciones y futuro.

Ahora llega el momento de crear ese objeto o artilugio. Y sobre todo, definir quién les ha contratado o por qué narices están allí de pie. **Su motivación es tan fuerte como para no hacerles retroceder.**

Además, será un día de **caza** maravilloso. Un paseo por el campo, una agradable noche a la intemperie, incluso puede que cacen alguna pieza.

Nada más lejos de la realidad. Porque ese lugar... siempre reclama su parte.

Es importante saber qué tipo de grupo va a ir de **caza**, si es heterogéneo (cazarrecompensas, guerreros y místicos) puede haber sido creado por una **entidad religiosa** a cambio de una buena retribución.

Si en cambio, únicamente está compuesto por guerreros o cazarrecompensas, quizá algún **mercader ansioso** de riqueza a escuchado hablar de un animal legendario y quiere su cabeza en una pica para disecarla y venderla. **Construidlo.**

Una vez definido el grupo, su motivación y el ansiado *objeto* (*artilugio, animal, cosa...*) toca tratar el tema del lugar donde sucede la acción. **La Caza** está pensada para que suceda dentro de un **bosque**. En un **recóndito y vetusto bosque**. Poblado por animales mundanos y criaturas extrañas. Luminoso y a la vez decadente. Cuanto más profundo nos adentremos en él, mayor será la oscuridad que lo impregnará. Y el codiciado objeto, **estará en el centro de ese lugar**.

Un viaje al más completo horror. Y en albergando ese preciado tesoro, un **templo** sumergido, una **cueva** abandonada o un simple **árbol** centenario. Y un **guardián** silencioso. Nuestro único y final **adversario**.

Antes de empezar, piensa como será es bosque. Decidid la estación del año donde os encontráis. Y sobre todo, lo que aguarda en su corazón.

- ¿Existen seres vivos en el bosque? ¿qué tipo de seres?
- ¿Hay cabañas abandonadas o alguna pequeña población de ermitaños? ¿ha llegado el ser humano a habitar ese bosque? ¿puede entrar la luz a través de los árboles?
- ¿Qué leyendas se cuentan del bosque? ¿existen hadas que lo pueblan? ¿brujas? ¿un espíritu que lo protege y guarda su pureza? ¿ha cambiado algo de ese bosque en los últimos tiempos? ¿ha llegado la oscuridad para corromper algo?
- ¿Qué hay en el centro exacto de ese bosque? ¿una pequeña montaña que se observa en la distancia? ¿un templo de alguna religión antigua? ¿una cueva inexplorada?

"El límite es lo que seáis capaces de imaginar"

**"¿Ves aquellas
aves que
revolotean?"**

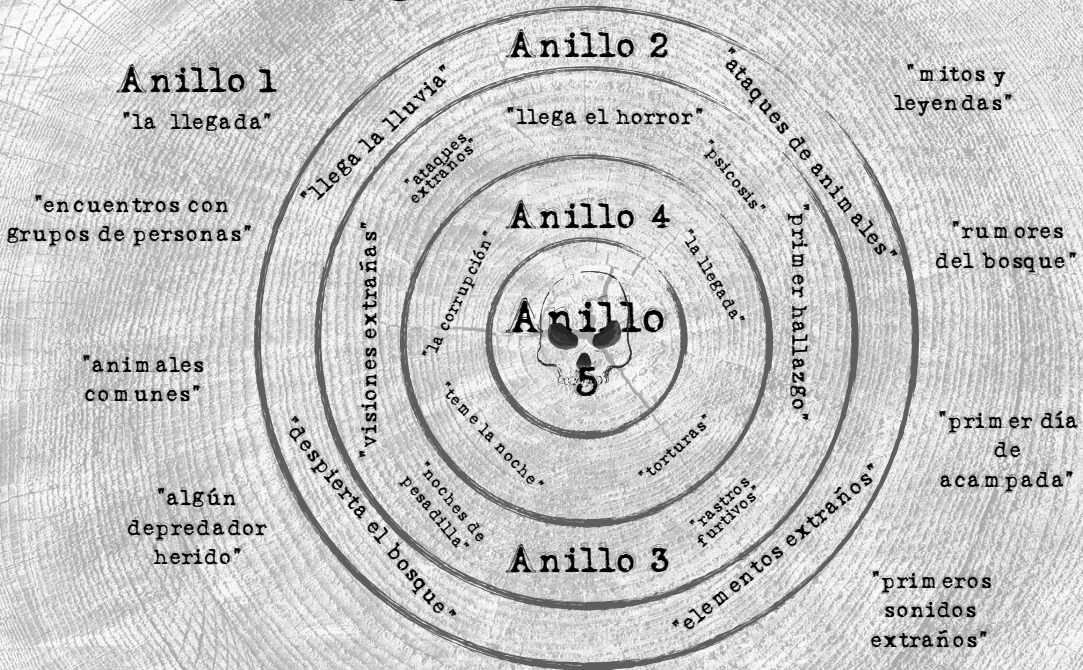
**"Sabén que vamos y
nos dan la bienvenida"**

**"Hace tiempo
que no tienen
un buen
manjar"**

Estructura del bosque

Todas las aventuras tendrán una estructura extraída y adaptada del juego de rol **Trophy** (<https://trophyrpg.com/>)

Esta organización se da en 5 anillos que marcan la **profundidad** y los **horrores** que los aventureros irán sufriendo a través del bosque.



Un viaje de ida (y de vuelta incierta) hacia la más profunda desesperación.

Deben descubrir secretos, irse impregnando del lugar, combatiendo cuando sea pertinente, jugando con sus recuerdos, hasta llegar a su ansiado botín. **Para no volver nunca más.**

Cada anillo dará lugar a una serie de situaciones, cada vez más tensas y delicadas.

La llegada (anillo 1): llegada al borde del bosque, presentación de los personajes, primeros pasos, construcción del mundo que les rodea, recuerdo de las leyendas. Observar primeros animales, vegetación e incluso, algunas pequeñas chabolas construidas por personas poco propensas a relacionarse (*leñadores, videntes, druidas....*). Primera noche de acampada. Posible primer enfrentamiento con algún **depredador** que ha salido de zonas más profundas en busca de comida. Encuentros con otros buscadores (*que merodean o que salen heridos*).

Incomodidad (anillo 2): si la primera parte es algo más plácida, según se profundiza en el bosque, el lugar comienza a reaccionar. Lluvias intensas, vientos extraños. Algunas voces por la noche.

Ataques algo más habituales de animales más agresivos. Un monolito de madera, una cabaña o construcción abandonado que no pinta nada allí.

Psicosis (anillo 3): extrañamente, hay menos depredadores. Se puede sufrir algún ataque, pero ahora la calma impera el lugar. **La calma que precede a la tempestad.** La noche alberga horrores, pesadillas que juegan con las mentes los jugadores. Quizá aparezca alguna criatura que no debería estar en este mundo, en este lugar. Hay rastros por todas partes, algunos con sangre, otros de pisadas **¿humanas?."**

Teme la noche (anillo 4): hay calma por el día. Los jugadores están totalmente perdidos, no sabrán salir de allí. Pueden seguir rastros que les conducirán experimentar la muerte de cerca. Están muy cerca de su objetivo. La noche es insostenible. Hay algo que juega con sus recuerdos. Con su cordura.

"Dicen que hay
una cría perdida
en el bosque...

... va vestida
con un manto
rojo...

... y de vez en
cuando se deja
ver...

... para que no
se note la
sangre que
deja al comer"



El final (anillo 5): descubren el horror en toda su expresión. Se encuentran frente a frente con el ansiado objeto. Deben bajar a las profundidades de aquel lugar, invadidos por el miedo, la angustia y su ansia de poder.

**La representación del terror:
Leyendas y mitos ancestrales**

¿Qué sucedió en aquel lugar? Usa **recursos** basados en objetos malditos o monstruos horribles que te ayuden a repartir pistas a través de la aventura.

- Un **cementerio** en el centro del bosque que alberga a todos los exploradores que fueron entrando. Por la noche se levantan para cazar nuevas presas.
- Una **niña** envuelta en una capa roja que vaga sola por el bosque. Realmente se alimenta de las personas que se acercan a socorrerla.
- **Pájaros** carroñeros que buscan mantener el equilibrio. Buitres, urracas o cuervos. Siempre vigilantes, siempre vigías.
- Un gran **árbol**, bañado en sangre, que mira atentamente a todo el que pasa delante de él. En un pequeño recoveco guarda un objeto de gran valor y se alimenta de los que intentan poseerlo.

Deja que **vayan descubriendo el secreto poco a poco.**

**"¿Qué hace un
cementerio en
el centro de
aquel lugar?"**

**"Aguarda vuestra
llegada. Después de
tan largo viaje, seguro
que querréis
descansar"**

Indicios del horror

Busca acciones y situaciones que vayan dando información a los jugadores sobre su situación y sobre todo, a lo que se enfrentan.

- Una pequeña canción tarareada por una niña por las noches.
- Voces extrañas retumbando en sus cabezas.
- Ataques cada vez más habituales por parte de animales coléricos.

- Pequeños altares repartidos en tributo a alguna divinidad.
- Gemidos o gruñidos que cada noche se escuchan más próximos. Quizá se coman a algún animal.
- Efectos meteorológicos como lluvia, viento. Ausencia de luz.
- La corteza de algunos árboles hace una forma de ojo.
- Bandadas de pájaros de graznan al unísono cuando los personajes se acercan.
- Rugidos, colores, formas...



... guarda un
secreto
ancestral...

... se alimenta
de los pobres
humanos...

"Este árbol
anciano...

... que se encuentran con
él de forma accidental"

EL DÍA...

En cada aventura de **La Caza** se irán turnando el día y la noche.

Durante el día los jugadores podrán rastrear, investigar, combatir y explorar el bosque. Aunque se enfrentarán a diversos y variados peligros, el verdadero horror, la naturaleza de aquel lugar, se manifestará por **la noche**.

Dedica este momento del día a construir un mundo vivo. Crea situaciones que avancen la trama (*encuentros*) y prepara a esos malitos locos (*los jugadores*) para lo que se encontrarán por la noche.



... Y LA NOCHE

En **La Caza**, es necesario acampar todas las noches para poder descansar y reponer fuerzas. De no ser así y no parar a descansar, los jugadores perderán **1 punto de vida** por noche donde no se haya descansado.

De igual modo, recibirán visitas inesperadas (*a decisión del director de juego*). Por ello es importante contar con especialistas que busquen un buen refugio.

Y sufrirán alucinaciones, pesadillas. Escucharán voces. El gran horror lo conocerán durante la noche más oscura.



La noche es
oscura... y alberga
horrores

La codicia

Pudiera parecer que en **La Caza** el **artilugio** por el que los aventureros se adentran en las profundidades de un recóndito lugar fuera lo de menos. Pero nada más lejos de la **realidad**.

Porque no olvidemos, que su motivación tiene una parte importante de oro y otra de conocimiento.

Por ello, **existe una bolsa del botín que se irá rellenando con dados de 6 caras (D6)**. La **codicia** de los viajeros.

Este saco se irá completando durante la aventura según los personajes se sobrepongan a penurias, a enfrentamientos y averigüen el ansiado final.

Además, esta reserva también servirá como **medidor de los puntos de experiencia que acumulen los jugadores** durante sus incursiones.

Todo se resume en una simple frase:

**"Cuanto peor,
mejor"**

Este saco **comenzará sin ningún dado** e irá creciendo según una relación consecutiva de acontecimientos:

- Al **primer impacto** contra un personaje (-1PV), **se añadirá 1d6**.
- Cuando aumente por primera vez el **nivel de corrupción** de un personaje, **se añadirá 1d6**.
- Cuando pasen **la primera noche** dentro del bosque, **se añadirá 1d6**.
- Cuando acumulen 5 impactos en la vida de todo el grupo, **se añadirá 1d6**.
- Cuando se acumulen 5 aumentos en la corrupción de todo el grupo, **se añadirá 1d6**.
- Cuando pasen 3 noches en el lugar, **se añadirá 1d6**.
- Cuando descubran que pasó con los últimos exploradores que buscaban el artefacto, **se añadirá 1d6**.
- Cuando sepan exactamente el mal que les acecha, **se añadirá 1d6**.
- Cuando identifiquen el artilugio que buscan (lo vean directamente, **se añadirá 1d6**.
- Cuando muera el primer personaje del grupo, **se añadirá 1d6**.
- Cuando muera el segundo personaje del grupo, **se añadirá 1d6**.
- Si vencen al horror, **se añadirá 1d6**.

Por supuesto, **siéntete libre para adaptar este medidor** a la dificultad que consideres oportuna.

El objetivo es generar una **cuantiosa valía**, que luego poder cambiar por **mejoras** en nuestros personas para futuras incursiones.

De tal modo, que estas bonificaciones se repartirán entre el grupo de supervivientes y no entre los diferentes jugadores.

El jugador no gana experiencia, lo hace el grupo.

Cuando se termine cada aventura, **se tirarán los D6 acumulados** dentro de esta bolsa y en función del resultado se optará a una serie de mejoras.

- **65 - 72:** todo el grupo superviviente puede incorporar una habilidad extra a su personaje, tanto común, como propia e incluso de algún trasfondo que no sea el suyo.
- **55 - 64:** todo el grupo puede incorporar una habilidad extra a su personaje, tanto propia como común.

- **45 - 54:** todo el grupo superviviente puede añadir una bonificación de +1 a cualquiera de sus 6 características generales (con un máximo de +3).
- **35 - 44:** únicamente la mitad del grupo (*redondeando hacia abajo*) puede incorporar una habilidad común o única a su personaje.
- **35 - 44:** únicamente la mitad del grupo (*redondeando hacia abajo*) puede añadir una bonificación de +1 a cualquiera de sus 6 características generales (con un máximo de +3).
- **22 - 34:** un único aventurero puede añadir una habilidad **común o propia**.
- **10 - 21:** un único aventurero puede añadir una bonificación de +1 a cualquiera de sus 6 características generales (con un máximo de +3).
- **2 - 9: ¿para esto os contratan?** La próxima vez traed algo que merezca la pena ser admirado.

Y si te animas, crea incursiones **competitivas** sobre un mismo escenario creado por tí de varios grupos de jugadores a la vez. Y a la salida (*los que consigan sobrevivir*) compara los resultados de sus botines.

Es relativamente sencillo seleccionando un objeto o artilugio común y el horror que les esperará.

Crea tu leyenda



Una vez **terminada** la aventura, **recontado** el ansiado botín y **evaluados** los daños, falta un último paso para cerrar la sesión de juego.

Haz que los jugadores narren la leyenda sobre el lugar.

Que cuenten los terrores que han vivido, como si fuese un viejo cuento infantil.

Crea una pequeña plaza, con los aventureros supervivientes sentados. O una taberna vieja y desvencijada. Hay unos pocos borrachos y niños escuchando su historia.

Que la cuenten en tercera persona. Pues está claro que quedan secuelas en su persona que no están orgullosos de recordar.

No son héroes. Son mercenarios que se venden al mejor postor. O simplemente se venden al conocimiento y al poder.

Así, alimentaréis el mito y la leyenda del lugar.

Así, atraeréis la atención de más codiciosos mercaderes, de eruditos que han perdido los papeles. **Y quizá, la próxima vez, os paguen algo más.**

"Esos
pájaros...

... penetraron
en nuestra
alma...

... que cayeron
del cielo...

... devorando
nuestras palabras
y nuestro cuerpo"



THE HUNT

Escrito, retocado y maquetado por
Pepe Pedraz

Ilustraciones y fotografías
extraídas de
Pixabay

Ambientación basada en
Symbaroum & Trophy

Sistema simplificado
Powered by the
Apocalypse



THE HUNT

DÍAS DE CAZA:

LA NIÑA



- **Quiénes son los protagonistas.**

Un mercader local ha contratado a un grupo variopinto de cazarrecompensas y guerreros de dudosa reputación para encontrar un pequeño artefacto. Crea un grupo de **CAZARRECOMPENSAS** o **GUERREROS**. Si quieres incorporar algún **MÍSTICO**, es necesario que ese artefacto tenga alguna relación con rituales.

- **Qué van a buscar.**

Cuentan unos borrachos de una taberna cercana que distinguieron un manto que relucía como oro puro en mitad de la noche dentro de ese lugar. Estaban durmiendo en el campo cerca de ese bosque y lo vieron claramente. O por lo menos, eso dicen ellos. Brillaba como el mismo sol en pleno día de calor infernal. Y era noche cerrada. Juran que no es una alucinación.

- **Por qué quieren encontrarlo.**

El gremio de los mercaderes tiene dentro de poco un evento singular. Cada uno de los principales comerciantes expondrá su objeto máspreciado. Y por supuesto, todos ellos, llevados por la soberbia y por la necesidad de reconocimiento, emplean sus últimos días en conseguir diferentes piezas extrañas que les lleven al olimpo.

- **Dónde van a buscarlo.**

Muy cerca del lugar existe un gran bosque virgen. Únicamente se les permite acceder a algunos leñadores a recolectar leña durante la mañana. Por supuesto, los más pequeños tienen totalmente prohibida la entrada desde que la hija del panadero se adentró y desapareció.

- **Qué les espera allí.**

Esa niña perdida. Ahora vaga por el bosque buscando comida. Igual murió. Igual se convirtió en algo por tocar lo que no debía. Ese manto dorado que brilla como oro puro no es tal. Es una capa rojiza que oculta su verdadero yo. Acecha a exploradores y cazadores que se internan en niveles algo más profundos y siempre se cobra un pieza que le permite sobrevivir un día más. **Cazar otra vez.**

THE HUNT

DÍAS DE CAZA:

AQUELLO QUE
CAYÓ DEL
CIELO

- **Quiénes son los protagonistas.**

Un grupo de **MÍSTICOS**. Concretamente hechiceros y portadores de la fé. Y algún **CAZARRECOMPENSAS** o guerrero que les ayude a sobrellevar el viaje.

- **Qué van a buscar.**

Hace tres días algo se precipitó desde la nubes. En plena noche. Un cometa enorme se vislumbró y un estruendo aterrador sacudió los alrededores de aquel bosque. Pero nada ardió. No se escucharon animales. Ni aullidos. Nada. Justo desde que se precipitó solo hay silencio.

- **Por qué quieren encontrarlo.**

La entidad religiosa de la población más cercana necesita estudiar aquello que cayó del cielo. Dicen que es un mensaje de su dios. O quizá un ángel desterrado. Sea lo que sea, necesitan que unos ojos enviados por ellos vean de primera mano lo que ha sucedido. Y evitar a toda costa que nadie meta sus narices dentro de aquello.

- **Dónde van a buscarlo.**

A un día a caballo hay un bosque enorme, que cubre hectáreas de terreno. Muchas de las aldeas circundantes se nutren de su caza, de sus alimentos y de su madera. Siempre respetándolo. Porque ya estaba allí antes de que ellos llegasen. Siempre ha estado allí.

- **Qué les espera allí.**

Lo que cayó del cielo es (o era) un artefacto del espacio exterior. Dentro hibernaba una criatura, un animal. Debe adaptarse al medio y sobre todo, alimentarse y nutrirse de él.

Esta criatura planta semillas dentro de todos los seres vivos que puede, reproduciéndose. Diríamos que posee el cuerpo de ciertos animales. El resto, quedan subyugados y sumisos. Este equipo de aventureros no solo tendrán que estudiar aquello que cayó del cielo, sino que también tendrán que evitar que salga de aquel lugar.