

El Farol



INTRODUCCIÓN

Partida jugada para presentar en el III Certamen de Jugando Solo RPG, siendo mi primera vez en esta modalidad.

Tratando de recrear lo más fielmente esa partida en este diario, procuraré transmitir las sensaciones que pude tener durante el desarrollo de la misma.

Gracias por tener la paciencia de leer este diario

Chendus



Ambientación

En una región tan agreste como Arcanthia, a la que pertenece el poblado de Landfield, las gentes que vivían fuera del amparo de una gran ciudad estaban acostumbradas a sobrevivir por ello las únicas leyes que sí respetaban eran las de la naturaleza. Nuestra protagonista es una mujer, guardesa del bosque de Sandcastle Wilds. En esta época sólo los hombres podían ostentar el título de guardés, pero, como hemos dicho, lejos de la intromisión de los guardas del reino las normas eran bastante más flexibles mientras fuera para bien de la comunidad.

Morwen Allister siempre había vivido sola con su padre, guardés del bosque, tras el temprano fallecimiento de su madre. De él aprendió a cuidar y proteger el bosque y también todo lo que podía ofrecer para alimentarse o curar. Desde muy pequeña desarrolló una habilidad, para muchos inquietante, para conectar con la naturaleza y los seres que habitan en ella. Siempre encontraba el mejor sitio para construir un refugio, o cómo localizar una fuente de agua, incluso percibir y sentir el estado del bosque y sus habitantes.

Sin embargo, el equilibrio de vida y serenidad que siempre había entre los aldeanos y el bosque cambió repentinamente. El antes proveedor de agua fresca, alimentos silvestres y caza abundante parecía haberse enojado con los humanos. Morwen lo percibió incluso antes de que las señales fueran evidentes.

Los árboles, antes sabios y protectores, comenzaron a retorcerse y volverse grotescos. Las criaturas que

vivían en el bosque se transformaron en sombras deformadas, agresivas, y las aguas del río se oscurecieron y adquirieron un brillo sobrenatural. Los cielos sobre el bosque se nublaron permanentemente, y nunca más la luz del sol alcanzó su suelo. Una maldición que también desató una niebla densa y casi viva, que se deslizaba por entre los troncos de los árboles y desorientaba a cualquiera que se atreviera a entrar. De echo, la única manera de arrojar algo de luz en el camino son unos faroles diseñados y contruidos por la herrera de Landfield. Se alimentan de una madera blanca que crece diseminada por el bosque y que hasta ese momento no servía para mucho más que de guarida para algunas alimañas.

El padre de Morwen, ante el desasosiego y temor de los pobladores de la aldea, decidió coger sus aperos de guardés, algunas viandas y una férrea decisión de averiguar qué estaba sucediendo. De eso hacía ya cinco semanas. Un tiempo inquietantemente largo para una misión, aunque no rutinaria, sí de exploración y averiguación. Nadie de los pocos que se habían adentrado en el bosque a cazar o talar algo de madera con la que alumbrar los faroles en las viviendas y en las noches cerradas, traía noticias del guardés.

Morwen se convirtió así en la guardesa y heredera de la ahora peligrosa empresa de descubrir qué estaba sucediendo en ese bosque ya maldito para muchos de los lugareños. Debía encontrar a su padre y esclarecerlo todo.



Primer día

Morwen madrugó algo más que de costumbre, pues sabía que tenía que aprovechar toda la luz diurna posible. No podía saber cuánto duraría su incursión en el bosque, pero por el bien de su padre y de los aldeanos no podía demorarla más de tres o cuatro días. Así que al macuto habitual de faena, añadió algún material extra que fué recolectando por la casa; un arco pequeño, una hoz, algo más de comida y agua. De los alrededores obtuvo más recursos que pudieran aumentar sus posibilidades de éxito. Nunca es fácil adentrarse en un bosque y cuanto menos en uno como éste al que se iba a enfrentar ahora. Había algo, no un mal presagio, si no una certeza de que a su padre le había ocurrido algún percance serio y tenía que averiguarlo y traerlo de vuelta a casa.

Y con la decisión que otorga la obligación de cumplir con el deber, cerró la puerta de la cabaña y se abrió paso por las primeras malezas que conformaban el contorno del bosque. No escogió el camino habitual de los lugareños pues quería provisionarse de algo de madera blanca para alimentar el farol que debía servir de luz y guía. A pocas leguas se abrió un pequeño claro, no muy despejado pues no era conocido por casi nadie. De algo tenía que servir ser la, por desgracia ahora, guardesa. Solía ser su sitio inicial para proveerse de madera blanca que crecía en los pequeños arbustos diseminados por el perímetro.

Fuera del abrigo de los grandes árboles una ráfaga de viento apagó un poco la intensidad de la llama del farol.


Sabedora de que la noche llegaría con premura, taló algo de madera. Mientras laboraba con su pequeña hoz descubrió algo que hasta entonces le había pasado desapercibido, una pequeña hoguera medio apagada, lo que la asustó, pues no estaba sola sin saber de quién se trataba.

Abandonó con rapidez el claro caminando a buen paso hasta encontrar una de las pocas aldeas que todavía subsistían en el interior del bosque, para pernoctar en lugar seguro y reponer de madera el farol que empezaba a flaquear.

Afuera, el bosque parecía empeñarse en que la oscuridad fuera completa, tanto que de camino a una de las casas a pedir cobijo, Morwen tropezó repetidas veces magullándose en varias partes del cuerpo y su farol volvió a debilitarse.

Turno del Bosque

Al quedar 2 llamas el Bosque tiene dos acciones que elegiremos tirando 1d10

• Primera acción:  Extender la oscuridad

• Segunda Acción: 

3 Atormentar: Añadir un estado a Morwen (magullado)

Tiramos 1d4 sale un 1 por lo el farol pierde un contador de llama (queda 1)

Morwen despierta y para desayunar gasta 1 recurso (quedan 5)

Turno de Morwen

- Primera acción: Recolectar: 1 +2 (por herramientas) = 3 (total 6 recursos)
 - Segunda Acción: Fabricar: 3 herramientas (1 por cada 2 recursos) (5 herramientas y 0 recursos)
 - Tercera Acción: Recolectar: 1+5 (por herramientas) = 6 (total 6 recursos)
 - Cuarta acción: Explorar: 9 corazones (claro en el bosque con madera blanca)
Perdemos una llama del farol por cuarta acción (2 llamas)
 - Quinta acción: Talar: 1+ 3 herramientas : 4 madera blanca (5 madera blanca)
 - Sexta acción: Investigar: 7 diamantes (hoguera en ascuas) tirar 1d10 (4 - fallo) Estado mental (asustado)
 - Séptima acción: Explorar al oeste: A corazones (pequeña aldea con acampar y comercio)
 - Octava Acción: Alimentar la llama (Quedan 4 de madera blanca y tres de llama)
- Se gasta una de llama por 8 acción (2 de llama)
Pernocta en lugar seguro por lo que no sufre estados



Segundo día

Morwen despertó magullada y todavía asustada de su primer día en el interior del bosque. Nunca es fácil deambular por el. Pero teniendo una misión que cumplir se hacía aún más complicado.

Desayunó frugalmente y decidió ir a explorar alrededor de la aldea. Qué sorpresa encontrar un pequeño bosque de madera blanca. La garra del bosque aprieta pero no ahoga, se dijo Morwen.

Todavía era temprano, así que intentó recomponer las herramientas con los recursos que le quedaban. Ya iban escaseando meditó Morwen.

De hecho tuvo que alimentar el farol que ya empezaba a renquear otra vez. Esa madera puede que emitiera una luz que penetraba en la oscuridad casi mágica del bosque, pero se consumía demasiado rápido. Había hecho bien en hacer acopio de un poco más de ella. Pero no podía permitirse quedarse sin combustible. La supervivencia le iba en ello. Había que aprovechar la ubicación en que se encontraba y talar un poco más.

Como si el bosque fuera un ser con oídos en todo lugar, en una especie de juego contra Morwen, una brisa gélida apareció de la nada haciendo flaquear el farol.

Había que empezar a tomar decisiones. No podía quedarse en esa zona esperando que se consumieran los días y no haber averiguado todavía nada. En el poblado anterior nadie pudo esclarecer nada sobre la desaparición de su padre. Tampoco el porqué el bosque se ensañaba de aquella manera con ellos. Siempre habían sido respetuosos con la flora y fauna que poblaban sus dominios. Sabían que todos dependían de todos.

Morwen había escuchado la existencia de un viejo molino de

agua en el que pensaba descansar un poco, rellenar su macuto con bayas u hongos y agua fresca.

Mientras reponía fuerzas, dosificando eso si, las raciones que quedaban, miraba en derredor suyo buscando alguna pista que le proporcionara algo de esperanza. Cuando sus ojos estaban ya cansados de escudriñar a través de la niebla, algo llamó su atención en un rincón, al final del muro que rodeaba el molino. Un árbol con restos de sangre. Lo primero que se le vino a la cabeza fue si su padre tal vez estaría herido, pero aparentemente no parecía sangre humana. Algún animal escapando de un depredador habría impactado contra el árbol en su huida.

Y justo cuando apartaba la vista del tronco, reparó en una rama robusta de madera blanca. No podía suponer cómo llegó hasta allí. Daba igual. La recogió sin dedicarle más tiempo y acto seguido alimentó el farol. Pero aquella porción de madera no funcionó como debiera. El farol perdió un poco de intensidad.


El día no había sido nada productivo. Tan solo el cúmulo de pensamientos sobre la situación ya agotaba su ánimo, perturbado además por las oscuras sensaciones con las que ese maldito bosque parecía importunarla. Debía descansar. Era un lugar seguro donde poner en orden las ideas y recuperar algo de fuerzas. No sin antes asegurarse de dejar el farol bien suministrado aunque a lo largo de la noche perdiera potencia.

Turno del Bosque

Tiene 2 acciones por 2 llamas

Tiramos 1d10:  y 

- Atormentar (un estado alienado)
- Pudrir (destruye 1d4 de recursos o herramientas) 3 recursos menos. Queda 1 recurso

Tiramos 1d4 para el contador de llama: , así que no pasa nada

Despertamos gastando el único recurso que quedaba para reponer fuerzas

Turno de Morwen

- Primera acción: Explorar: 8 tréboles (bosque de madera blanca)
- Segunda acción: Construir (gastando 4 recursos (queda 1), obtengo 2 herramientas). Total 4 herramientas
- Tercera acción: Alimentar la llama (gasto 2 de madera blanca) 2 de llama = 3 llama
- Cuarta acción: Talar: 1+2 (herramientas) quedan 2 herramientas y 5 de madera blanca
- Quinta acción: Explorar al oeste. 6 corazones (viejo molino de agua con acampar y recursos)
- Sexta acción: Recolectar 1 +2 (herramientas) = 3 recursos. Total 4 recursos
- Séptima acción: Investigar: 8 diamantes (árbol ensangrentado). Tirada 1d10 (10 éxito). Tiramos 1d4 para obtener madera blanca (1). Total 6 madera blanca
- Octava acción: Alimentar la llama (quedan 5 de madera blanca y 3 de llama)

Se gasta una llama del farol por 8 acción. Quedan 2 de llama



Tercer día

La noche fue de todo menos tranquila. Tenebrosas reflexiones daban vueltas en su cabeza. Una especie de demencia parecía ir acomodándose en su mente. Racionales o no, aquellos pensamientos hicieron mella en su férrea voluntad.

Y por si no fuera poco, la maldita niebla pudrió casi todos los recursos que le quedaban. Era imposible la rapidez con la que los efectos adversos se sucedían.

Al menos el farol aguantaba.

Con lo que debían ser las primeras luces del alba, Morwen despertó sobrecogida y asustada. Las únicas bayas y frutos que no se pudrieron durante la noche, fueron su frugal desayuno. Comió con pesar pues cayó en la cuenta de que debía de conseguir comida en cuanto fuera posible.

Se levantó lentamente, agarrotado el cuerpo por la humedad y la mente por las pesadillas. Quería ponerse en camino lo antes posible pero la premura de conseguir alimento se imponía. Rebuscando por los arbustos, relleno el zurrón con lo poco que pudo encontrar. Tendría que bastar.

Siguiendo el curso del río que alimentaba el molino llegó hasta una zona un poco más ancha y mansa en cuyas laderas prosperaba algo de madera blanca y unos frutales de aspecto extraño pero comestibles.

Como si alguien le indicara en qué dirección mirar, giró totalmente su cuerpo hasta encarar un cofre cubierto de musgo y medio podrida su madera. Un vestigio de cuando los contrabandistas cruzaban el bosque para eludir a los guardias reales y ponerse a salvo lo antes posible. No dudaba que el contenido fuera a dar alguna respuesta a la empresa en la que estaba inmersa, pero tenía que averiguar qué podía contener.

El problema surgió cuando lo que creía madera deteriorada era en realidad hierro cubierto de orín. La pequeña navaja que usó para forzar los goznes perdió la batalla contra el aún resistente metal.

Tan solo quedaba en su haber la hoz que colgaba a un

farol amenazando con apagarse, se obligó a caminar en dirección oeste donde creía haber visto una cabaña.

Era más bien un chamizo, improvisado pero resistente, que a buen seguro servía de resguardo a esos bribones del contrabando que en ocasiones llegaban a alterar la tranquilidad de su aldea. Algunas especies de hongos comestibles proliferaban alrededor de la construcción. Recogió los suficientes para aguantar una o dos jornadas más.

Recordó alimentar el farol antes de regresar al viejo molino creyendo que podría haber pasado por alto alguna pista o indicio de la desaparición de su padre.

No parecía ser así. El padre de Morwen no había pasado por allí, estaba segura. Pero lo que sí logró fue ahondar en sus pensamientos hasta tejer una teoría sobre la oscura transformación del bosque. Llegó a la conclusión de que la profanación constante de los humanos, aldeanos o maleantes, habían sacado a relucir el espíritu de conservación de la naturaleza. Era una respuesta, tal vez cruel y desmesurada, pero comprensible. La naturaleza no debe ser ultrajada... o se rebelará.

No se lo pensó más y se guareció en el interior de ese desvencijado molino para intentar pasar una noche sin sobresaltos.

Cuando no habían transcurrido ni un par de horas, en una especie de ensoñación perturbadora, se levantó sin tener el control sobre su cuerpo y recuperando a duras penas el raciocinio se dio cuenta de que había caminado sin rumbo hacia un lugar desconocido para ella, siendo realmente escaso el conocimiento que se tenía de la actual distribución de las ubicaciones en el bosque. Pocos eran los puntos de referencia.

Se acurrucó como pudo entre las hierbas tratando de reposar hasta el amanecer.

Los hongos que había recolectado no parecían estar en óptimas condiciones la mitad de ellos. Trató de reponer algo de fuerzas con bayas y frutos para desayunar.

Turno de Morwen


- Primera acción: Recolectar: 1 + 2 herramientas = 3 recursos + 0 = 3 recursos
 - Segunda acción: Explorar al norte. 2 de corazones (río o arroyo con madera blanca y recursos)
 - Tercera acción: Investigar: 5 diamantes (alijo cerrado), tiramos contra el 5 de diamantes: 2 (-1 de herramientas con lo que queda 1 herramienta)
 - Cuarta acción: Explorar al oeste. 5 de corazones (cabaña)
 - Quinta acción: Alimentar el farol con una madera blanca: quedan 4 maderas y 2 llamas
 - Sexta acción: Viajar al viejo molino
 - Séptima acción: Recolectar: 1+1 herramienta = 2 recursos +3 = 6 recursos
 - Octava acción: Investigar: K tréboles
- No se consume llama al pernoctar en lugar seguro

Turno del Bosque


Dos llamas

- Primera acción: 

5 Desorientar (moverse a un lugar desconocido obligando a explorar)

- Segunda acción: 

4 pudrir (1d4 - 3 recursos) quedan 3 recursos

Tirada 1d4:  éxito (no se consume la llama)

Despertamos consumiendo un recurso para desayunar (quedan 2 recursos)



Cuarto día

A medida que fue desapareciendo la densa niebla nocturna, se fue descubriendo una especie de lago interior. Ese manantial de procedencia subterránea, repleto de minerales y nutrientes diferentes a los de la superficie, habían creado un pequeño ecosistema de plantas y animales al margen del bosque. Incluso la madera blanca parecía tener otra consistencia. Morwen necesitaba reparar la navaja para intentar cazar o recolectar más alimento.

Tan absorta estaba arrodillada en la tarea de recoger unos frutos de color amarillo que no se percató de una decena de animales que acabaron por rodearla. En un instante se abalanzaron sobre ella aprovechando su posición indefensa. Eran pequeños pero ágiles y sus minúsculas dentelladas llenaron su cuerpo y sus ropas de delgados hilos brillantes de sangre. El ataque fue breve pero dejó a Morwen con heridas de diferente gravedad.

Para colmo había desatendido el farol que estaba a punto de consumirse.

Ahora sí que estaba en un aprieto. Era urgente encontrar un lugar donde sentarse, reponerse y recapitular la inexplicable sucesión de hechos que había sufrido. Una experta exploradora como ella sentía, además, sus capacidades disminuidas. El cansancio y las heridas o esa constante y oscura presencia en su mente bien podrían ser causas de ello.

Un pequeño golpe de suerte puso en su camino una estrecha bocamina, muy antigua, pero suficiente para deslizarse en su interior y notar un cierto alivio por la protección y los pequeños hongos que crecían en las paredes húmedas y oscuras.

Cuando hubo realizado unas mínimas curas y alimentado su maltrecho estómago decidió volver a la pequeña aldea que había dejado atrás.

Alimentar el farol y gastarse rápidamente empezaba a ser una costumbre cada vez más frecuente.

A pesar de llegar a la aldea a punto de caer la noche, el silencio y negrura que la envolvía fue un duro impacto sobre la ya debilitada fortaleza mental de Morwen. Nunca antes había sentido terror; era una palabra que no estaba en su vocabulario, ni en las peligrosas acciones en las que se había visto envuelta a lo largo de su vida. Pero esto era diferente. Las líneas de las edificaciones parecían difuminarse dando lugar a grotescas siluetas. La niebla calaba hasta los huesos la humedad que portaba, acompañándola durante toda la noche, incluso a cobijo en el interior de una casa aparentemente abandonada a toda prisa.

Turno del Bosque

Tiene 2 acciones por 2 llamas

Tiramos 1d10:  y 

- Atormentar (un estado: aterrado)
- Retorcer la realidad añadir una carta de picas al mazo de investigación

Tirar 1d4: 1 (pierde una llama: queda 1 llama)

Despierta y consume 1 recurso (quedan 5 recursos)

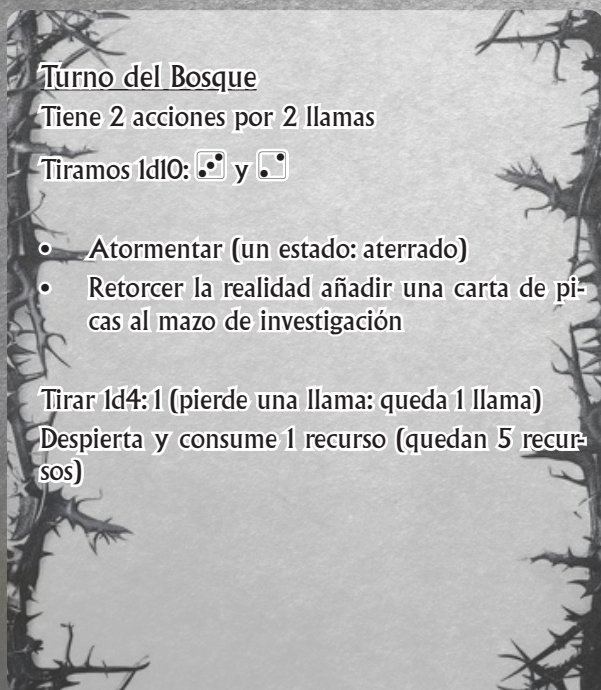
Turno de Morwen

- Primera acción: Explorar obligados por la acción del bosque de desorientación: 7 corazones: lago con variedad de plantas y animales (recursos y madera blanca)
- Segunda acción: Construir: 1 herramienta con 2 recursos. Quedan 2 herramientas y 0 recursos
- Tercera acción: Recolectar: 1+ 2 herramientas=3 recursos
- Cuarta acción: Investigar: 4 diamantes (animales de extraño comportamiento. Tiramos dado y sacamos un 3 fallo, estado físico: herido)

Se gasta una llama por cuarta acción (queda 1)

- Quinta acción: Explorar al este: 4 corazones (cueva o mina con recursos)
- Sexta acción: Recolectar: 1 + 2 herramientas = 3 + 3 = 6 recursos
- Séptima acción: Viajar a la pequeña aldea
- Octava acción: Alimentar la llama (quedan 3 de madera) y 3 de llama
- Se consume uno de llama y quedan 2

No hay gasto de llama por noche segura



Quinto día

Tras el desayuno, ella haría lo mismo, dejar aquella aldea lo antes posible y regresar al viejo molino. Estaba totalmente desorientada. Necesitaba centrarse y empezar a fijar objetivos de nuevo. Nada más llegar al molino, tras constatar que nada había cambiado, tuvo una extraña percepción. Debía dirigirse hacia el sur. Incluso dentro de su estado de desorientación sabía que no podía ignorar esos palpitos que sentía de vez en cuando.

Abriéndose paso a través de la maleza que se empeñaba en ocultar el rastro de un camino, estrecho y sinuoso, apareció ante ella una pequeña planicie coronada por un ancestral altar, bañado por un tenue rayo de luz que se filtraba entre las brumas que evitaban ver el sol. ¿Habría sol? ¿Tan confundida estaba que casi ni recordaba la sensación del calor solar en la piel?

Se postró junto al altar, murmurando una oración de guía pidiendo los favores de una antigua diosa de la naturaleza. Su padre se la había enseñado como una premonición de que algo iba a cambiar el orden natural de las cosas. Posó suavemente un puñado de frutos silvestres y cuando se disponía a incorporarse la llama del farol cobró una viveza alentadora.

Dió gracias nuevamente mientras recorría el pequeño claro que conformaba la elevación sobre la que reposaba el altar. Descubrió un pequeño área de cultivo abandonado que gracias a su posición de altura pudo encontrar. De otra manera hubiera pasado desapercibido.

Pero de momento no necesitaba más que alimentar el farol justo antes de que volviese a bajar su intensidad.

Con la serenidad que le aportó la visita al viejo altar y la esperanza recobrada de encontrar a su padre, Morwen caminó hacia el viejo molino, atravesando el enclave del refugio de los cazadores y el pequeño claro colin-

dante.



Mientras caminaba, engulló vorazmente algunas bayas que quedaban en el zurrón lo que permitió que su nivel de terror permanente disminuyera.

Según pasaba al interior la oscuridad que iba tras ella, envolvió la edificación y los alrededores. La noche despertó al bosque, ese ente vivo y maldito que quería apoderarse de Morwen.


No sabía cómo, pero despertó en el pequeño lago que había visitado anteriormente. ¿Qué tipo de amnesia la obligaba a deambular por un bosque repleto de peligros y obstáculos? Al menos se acordó de llevar el farol consigo que milagrosamente no había perdido fuerza.

Turno del Bosque

Una llama

- Primera acción:  

Mover a una localización al azar y tachar la entrada del diario del día anterior. Como hay 12 losetas en juego voy a tirar 2d6 (6+4=10) y a ver dónde nos manda el bosque: al lago

Tirada 1d4:  éxito (no se consume la llama)

Despertamos consumiendo un recurso para desayunar (quedan 3 recursos)

Turno de Morwen

- Primera acción: Viajar al viejo molino
- Segunda acción: Explorar al sur: J de corazones (viejo altar iluminado por la luna) no gasta acción al pasar por este emplazamiento e intercambiamos un recurso por una llama (quedan 2 llamas y 4 recursos)
- Tercera acción: Explorar: 3 de corazones (cultivo abandonado - recursos)
- Cuarta acción: Alimentar la llama (Quedan 2 maderos y 3 llamas)

Se gasta una llama por cuarta acción, quedan 2 llamas

- Quinta acción: Viajar al refugio de cazadores
- Sexta acción: Viajar al claro en el bosque
- Séptima acción: Sanar gastando un recurso. Quito el estado de aterrado

- Octava acción: Viajar al viejo molino

Se gasta una llama por octava acción (queda 1)



Sexto día

Morwen ya casi no recordaba en qué lugares había estado y en cuáles no. Su sentido de la orientación estaba tan maltrecho como su cuerpo. Desayunó unas raíces que había guardado para estos momentos de flaqueza y decidió ampliar su búsqueda hacia el oeste de su posición. Según escuchó a unos aldeanos que estaban de paso en el refugio, había un asentamiento que a duras penas sobrevivía en esa parte del bosque pero que era uno de los pocos sitios habitados en los que poder comerciar. Estaba justo al lado de un conjunto suficientemente grande de arbustos de madera blanca al que iría primero para talar unos cuantos leños con los que alimentar, nuevamente, el farol que consumía su llama a una velocidad mayor que de costumbre.

Una repentina euforia, quizás motivada por lo que parecía un poco de suerte entre tanto maltrato físico y mental que estaba recibiendo estos días, hizo reaparecer la sensación de hambre. Tal fue la emoción al ver que unas apetitosas y brillantes grosellas se ponían al alcance de su mano, que no dudó un instante en coger un puñado y llevárselas a la boca. Con gran fruición se deleitó al agullir los pequeños frutos.

Pero este bosque implacable no deja pasar la ocasión de vengarse de los mortales humanos. En menos de media hora, Morwen sintió como su cuerpo reaccionaba a lo que seguramente era veneno, envuelto en la forma de las deliciosas grosellas. Sudoraciones, palpitaciones, rigidez; síntomas de una muerte inminente. Con las últimas fuerzas de su moribundo cuerpo, alcanzó a beber un antídoto que llevaba siempre en un bolsillo interior de su chaqueta. Cayendo en un estado de peligrosa somnolencia, sólo alcanzó a anhelar la efectividad del preparado.

Alcanzando el sol la posición del atardecer, Morwen volvió en sí. Con la cabeza dolorida y el cuerpo descompuesto por el veneno, su único objetivo ahora era caminar pesarosamente

hacia la cabaña situada al noroeste. La madera que se combustía en el farol debía reponerse. Y una vez más se consumía más rápido de lo que podía ella reponer el depósito.




El temor que se había instalado en su cabeza no era infundado. Una concatenación de sucesos nocturnos hizo pensar a Morwen que ella era el único objetivo que trataba de eliminar el bosque.

Pero poco importaba eso ahora. Una amnesia de carácter casi mágico, hizo que perdiera la noción del tiempo y el espacio. Los pensamientos la derivaban a su infancia, intentando recordar el rostro de su madre perdida hacía ya mucho. Se acordaba de su padre y todas las enseñanzas que le inculcó, siendo estricto pero amable; las tardes de verano disfrutando de un baño en el pequeño lago que había cerca de casa.

Pero miraba alrededor y no reconocía dónde se encontraba. Esa no era su casa. Ni sabía cómo había llegado hasta allí o por qué. Lo único que era real era el miedo aterrador que estaba empezando a sentir. La noche y los ruidos que escuchaba afuera tampoco ayudaban a calmar su pesar. Miedo a lo desconocido, miedo a no recordar, miedo al estado lamentable en que estaba su cuerpo, miedo a la falta de comida. MIEDO. TERROR

Turno del Bosque

Tiene 2 acciones por 2 llamas

Tiramos 1d10:  y  

- Pudrir (tiramos 1d4: 2 recursos y quedan 0)
- Amnesia (tiramos 2d6 y sacamos un 5) nos quedamos en la localización actual al coincidir con la numeración de las losetas. Hay que borrar la entrada del día anterior en el diario

1d4: 1 perdemos una llama (queda 1)

Despertamos y al no tener recursos ganamos un estado (aterrado)

Turno de Morwen

- Primera acción: Explorar al oeste: 10 de corazones (asentamiento de cazadores o recolectores)
 - Segunda acción: Explorar al oeste 8 de corazones (bosque de madera blanca)
 - Tercera acción: Talar gastando una herramienta (queda 1 y 5 maderas)
 - Cuarta acción: alimenta el farol en 2 (queda 3 madera y tres llamas)
- Se gasta una llama (cuarta acción) y quedan 2
- Quinta acción: investigar 6 diamantes (frutos silvestres) Fallamos la tirada: 4 (Estado físico moribundo)
 - Sexta acción: Sanar gastando un recurso (quedan 2) resucito un poco quitando el moribundo
 - Séptima acción: Viajar a la cabaña al noroeste
 - Octava acción: Alimentar la llama con un madero (quedan 2 maderas y 3 llamas)

Quedan 2 llamas al gastarse una por octava acción



Séptimo día

Después de incorporarse quejumbrosamente por el cansancio y el dolor, tuvo que tomar un momento para recobrar de la fatiga que supuso ese insignificante esfuerzo. Realmente se encontraba bastante mal. Tenía que obligarse a caminar y buscar algo que llevarse a la boca y que no supusiera mucho más desgaste.

Salió al exterior y el ruido de las aguas en el arroyo le hizo recordar que allí había algo fácil de recolectar y masticar. Con la pequeña navaja, sentada al pie de un arbusto de frambuesas silvestres, iba cortando las ramas más débiles mientras rumiaba lentamente las que ya había conseguido.

En un desesperado intento para obtener respuestas, a cualquiera que fuera la pregunta pues ya no podía estar segura de nada, contemplaba el movimiento del agua, o el vaivén de las ramas en los árboles. Absorta en esa imagen pero sin estar viendo realmente nada concreto, sacudió la cabeza para centrarse e intentar captar alguna anomalía que le sacase de aquella confusión en la que estaba. Su instinto le hizo volverse hacia atrás y sobresaltada captó un detalle que se le había pasado por alto, antes, ayer o no sabía cuándo. ¿Cómo no podía haber visto el único indicio de que su padre había estado allí? El pañuelo que siempre llevaba alrededor de la cabeza para retener el sudor colgaba ahora delante de ella, semienganchado en una rama baja del arbusto.

Lo recogió con delicadeza y se lo puso alrededor del cuello, para tener a su padre cerca de ella. Tan absorta estaba con el hallazgo, que casi se le apaga el farol, por lo

que tuvo que talar y alimentarlo de forma casi simultánea.

Ya sabía dónde tenía que ir. Al refugio de cazadores, seguro que el rastro era reciente y una alegría invadió su corazón a la vez que, casi corriendo, marchaba hacia el refugio.

Al llegar a las cercanías de la cabaña, algo le hizo pararse de repente. En su cabeza empezaron a pasar imágenes de que alguien, vivo o muerto, estaba en el interior.

No acababa de decidirse; o irrumpir a toda velocidad o aumentar la cautela y con toda precaución primero mirar por la única ventana. La segunda opción parecía la más lógica. Arrimándose de espaldas, caminando a lo largo de uno de los laterales de la cabaña, hasta alcanzar la ventana, se detuvo a la altura justa para asomar la cabeza por una esquina del cristal.

Echó el cuerpo hacia atrás de un salto, con un tremendo y desgarrador alarido. Temblando por lo que acababa de ver giró la esquina de la cabaña hasta empujar de un solo golpe y abrir la puerta.

Ahí, tendido en el suelo había un cadáver. Morwen tenía la certeza de que era su padre. Seguro que ya lo sabía incluso antes de llegar a la cabaña.

Cayó de rodillas al lado del cuerpo inerte de su progenitor, con un sufrimiento que le iba a hacer estallar el corazón. Si no hubiese perdido tanto tiempo perdida por el bosque seguro que habría dado con la pista mucho antes. O tal vez si no hubiera postergado la salida hacia esta vital misión, el rastro es-

Turno de Morwen

- Primera acción: Viajar al arroyo
- Segunda acción: Recolectar 1+1 herramienta=2 (quedan 2 recursos)
- Tercera acción: Desesperado intento de investigar para obtener respuestas en mi actual y lamentable estado : Dama de tréboles
- Cuarta acción: Alimentar la llama (queda 1 madero) y 2 llamas

Se apaga un contador de llama por cuarta acción (1 llama)

- Quinta acción: Talar 1 (quedan 1 maderos)
- Sexta acción: Viajar al refugio de cazadores
- Séptima acción: investigar 9 diamantes - cadáver (tirada de salvación: 4, pues no - estado delirante)

TODOS LOS ESTADOS MALIGNOS A 2
PERDEMOS LA PARTIDA

