

# La invasión

## 000 generalidades

Esta partida fue generada mediante el uso de Roll for Shoes con algunos de los extras activos.

en las tiradas estoy usando tirada/número a superar  
por ejemplo 4/3 significa que saqué un 4 y necesitaba un 3

<https://rollforshoes.com/>

Instrucciones: En ingles con traducciones

1. Say what you do and roll a number of D6s, determined by the level of relevant skill you have. Hay que decir lo que queremos hacer y tirar el número de de D6s, determinado por el nivel de la habilidad que tienes
2. If the sum of your roll is higher than an opposing roll, the thing you wanted to happen, happens. Si la suma de tu tirada es más grande que la tirada opuesta, la cosa que querías que pase, pasa
3. At start, you have only one skill: Do Anything 1\_. Al principio solo tienes una sola habilidad: Tirar para todo 1 (no es una traducción literal, pero entiendo que encaja mejor con el concepto)
4. If you roll all 6s, you get a new skill specific to the action, one level higher than the one you used. Si tiras todos 6, puedes conseguir una habilidad nueva especifica para la acción, un nivel más alto que la que acabas de usar
5. For every roll you fail, you get 1 XP. Por cada tirada fallada, consigues 1 XP
6. XP can be used to change a die into a 6 for advancement purposes only. La XP puede ser usada para cambiar un dado a 6 solo para el propósito de avances. Para aclarar este punto, el punto de XP no cambia el resultado de la acción, el 6 solo se usa para cumplir el punto 4

Reglas extra que uso  
Difficulty Dificultad

When opposition is not from another character, the GM rolls a number of dice based on how difficult a task is:

Cuando la oposición no es otro personaje, el GM tira una cantidad de dados basados en cuan difícil es la acción

- \* 1d6 Easy Fácil
- \* 2d6 Average Promedio
- \* 3d6 Hard Difícil
- \* 4d6 Nearly impossible Casi Imposible

Alternatively, the GM can just pick a target number to beat, generally between 3 and 18. You can use these four reference points:

Alternativamente el GM puede elegir un número como número a superar entre 3 y 18. Puedes usar estos cuatro números como referencia.

- \* 3 Easy Fácil

- \* 7 Average Promedio
- \* 10 Hard Difícil
- \* 14 Nearly impossible Casi Imposible

## 001 Primera sesión

Pasaron varios meses desde las primeras desapariciones de personas, en círculos de cerca de 200 metros, en lo que ahora sabemos era invocaciones desde el interior la mazmorra. Mi hermana era la única sobreviviente de una de esas mazmorras y cuando superaba el trauma me contaba como funcionaban .

Por suerte ya sabíamos a nivel mundial mucho más acerca de las mazmorras debido a que los sobrevivientes menos traumatizados nos contaban cosas. Ahora sabíamos que las mazmorras aparecían y en ese momento ya marcaban a todos los que estaban alrededor, así que uno no se podía fugar.

Por esas descripciones de los sobrevivientes supimos que los dioses con los que habían tomado contacto los llamaban Desafiantes. Y parece que había más de un dios, ya que algunos conseguían habilidades de combate y otros conseguían habilidades de soporte o de creación.

Una detalle importante es que las habilidades despertadas se mantenían constantes, y la gente no ganaba más habilidades ni las podía mejorar. Algunos hablaban de que les habían mencionado la existencia de un posible segundo despertar, pero eso no había sucedido hasta ahora.

Y, extrañamente, aunque aprendimos a detectar la energía de los poderes ganados, los poderes no funcionaban para nada fuera de la mazmorra. O sea que si los creadores querían crear algo, debían entrar en la mazmorra.

También teníamos algunos aparatos de detección de mazmorras, aunque por ahora estaban solo en las ciudades más grandes y solo en las zonas de más población. Un científico Cubano fue el primero en generar un detector muy grande y rudimentario y lo subió a Internet. Y un Japonés fue quien logró miniaturizarlo sin perder capacidades, y aunque hubo una gran pelea para hacerlo, consiguió el permiso para subirlo debido a que la construcción paralela en cada país era la única forma de solucionar este problema a gran escala.

En Argentina algún detector llegó a Cordoba y Rosario, otro a Santa Fe, pero la inmensa mayoría cubría algunas zonas de la Capital Federal. Otros países se comportaban en una forma similar.

Una cosa que sabíamos es que si alguien derrotaba una mazmorra, la entrada desaparecía. Y si era derrotada antes de que la gente fuera absorbida, la gente marcada no era invocada. Lo que no sabíamos es que si la gente invocada no podía derrotar la mazmorra, entonces se produciría una invasión desde esa mazmorra.

Así que los centros con más votantes solían ser los centros protegidos primero. En un sorprendente desarrollo comenzaron a permitir voluntarios que entraban junto con los Desafiantes para tratar de incrementar la cantidad de Desafiantes sin arriesgar montones de población.

Más personas intentaron mudarse a Capital Federal, pero los precios subían y subían y la verdad es que salvo excepciones, nadie sabía realmente donde estaban los detectores ni el radio de detección.

Por supuesto que yo no vivía en Capital, vivía en la gran zona alrededor de la Capital, así que un día

fui invocado dentro de la mazmorra junto con mis vecinos y gente que no conozco pero debe vivir cerca, o haber pasado en su vehículo por la zona en muy mal momento.. Extrañamente, mi hermana, que ya era una Desafiante muy traumatada, no era parte de esto.

Fue entrar y mirar alrededor esa caverna abovedada llena de gente iluminada por algunas antorchas. Detrás nuestro un círculo tallado en la piedra se energizaría cuando la mazmorra fuera derrotada, delante nuestro 1 túnel se perdía en la oscuridad,

Éramos más de 100 personas y 7 claramente fueron iluminadas tras simplemente entrar. Sabíamos que eso podía pasar, ya que esos individuos eran auspiciados por Dioses, y otros eran auspiciados tras demostrar algo. No teníamos nuestra ropa, todos teníamos una túnica de textura tersa y algún tipo extraño de ropa interior.

En mi caso no vi que me iluminara luz alguna, pero escuché una voz en mi cabeza. Por la actitud de otros parece que también la escuchaban. Era una voz estridente, llena de una alegría casi infantil y con sensación de ser poderosa. Y dijo 'Oh, que delicia, uno muy especial. Este va a ser el único que gane mi poder'.

A continuación vi una interfase antepuesta a mi visión que decía

Desafiante: Carlos Suria

Elegido por ???

XP : 0

Habilidades

Tirar para todo : 1 dado

Espacios para habilidades:

1 de nivel 1, Tirar para todo

4 de nivel 2, libres +

3 de nivel 3, libres +

2 de nivel 4, libres +

Esto me pareció muy raro, ya que ninguno de los Desafiantes entrevistados habló de dados ni Dioses desconocidos. Me centré en Tirar para todo y vi que la descripción decía 'Usar esta habilidad para cualquier cosa sobre la que no se posea otra habilidad más específica.'

El + en los espacios para habilidades de mayor nivel parecía demostrar que había algún sistema para aumentar la cantidad de espacios pero por ahora estaban inactivos.

## 002 Segunda Sesión

Esto me parecía definitivamente distinto a todo lo conocido. Y no tenía ni idea como usarlo, así que me dediqué a lo más interesante por ahora, que era ver a los 7 elegidos mientras intentaban activar sus nuevos poderes.

Escuché un ruido dentro mío, como si algo pesado hubiera caído y rodado y en ese momento vi 'Tirar para todo: tirado 1d6 : 4/3, éxito'. Y comprendí el tipo de poderes despertados por cada uno. Tres eran ofensivos, dos soportes y dos de creación.

Comprendí que tendríamos que tener armas, pero nadie parecía tener ninguna. Lo único a nuestro alrededor eran rocas, así que busqué un par y comencé a golpear medio de costado a la que parecía

más quebradiza con la que parecía más dura. Según un viejo documental así generaban sus armas nuestros antepasado más primitivos.

'Tirar para todo: tirado 1D6: 3/3 éxito a medias'

Conseguí una piedra que parecía un cabezal de hacha y podía agarrar desde la parte no filosa, pero la cantidad de gente que se me acercó a preguntar que hacía y como fue abrumadora.

Casi no podía hablar hasta que un vecino. el hermano menor de un amigo, se acercó y me calmó. Y ahí expliqué la idea tras el proceso, dejando de temblar tras un par de minutos y hablando con más confianza a medida que continuaba la explicación.

Obviamente, era un arma incómoda, pesada y muy quebradiza, pero era lo único que teníamos. y la cueva se llenó de montones de ruidos de piedras golpeando, incluso un par de personas fueron iluminadas y armaron dagas de piedra. Y tanto ruido tuvo consecuencias, ya que algunos detectaron sonidos de criaturas que se acercaban por un túnel.

'Tirar para todo: 1D6: 3/3 éxito a medias' Escuché los sonidos de las criaturas, garras contra el piso y algún tipo de cuchicheo, pero no podía determinar la distancia, así que me acerqué al grupo de los que tenían armas o poderes ya que era probable que estos supieran más.

Comenzamos a hacer un semicírculo que cubría la salida de la caverna, aunque no lo cerramos, nadie se atrevía a ser el más cercano al pasadizo. De allí salieron criaturas muy repugnantes, ratas de la altura de un perro grande.

Las miré asqueado 'Tirar para todo: 1d6 : 6 éxito'. Sobre la cabeza de las ratas apareció el nombre Rata Gigante.

la voz mecánica me sorprendió al decir 'Habilidad ganada nivel 2: Sentidos'.

'Sentidos 2D6 : 5/7, fracaso, imposible conseguir más datos, ganado 1 XP'

Las primeras ratas pararon un segundo al vernos al menos en apariencia preparados. Con un chillido poderoso desde atrás comenzaron a correr hacia nosotros.

'Tirar para todo: 1d6 : 6/3 éxito 1 punto de daño con arma improvisada'

'Habilidad ganada nivel 2: Combate'

'Combate 2d6: 7/7 éxito a medias, 3 puntos de daño con arma improvisada'. La extensión que hice para hacer un segundo golpe fue contraproducente, ya que quedé expuesto al daño enemigo.

'Tirar para todo 1d6: 3/3 éxito a medias. ¿desea gastar un punto de XP para generar una habilidad?'

En mi apuro por retroceder para no recibir ataques conseguí evitarlos, pero caí para atrás y mi arma escapó mi mano. Al verme en ese problema decidí arriesgarme y elegir Si.

'Habilidad generada nivel 2: Defensa'

La rata se acercaba, herida y recibiendo ataques de otros, pero con los ojos fijos en mi, así que desde mi posición decidí patearla en el hocico, que seguramente dolería más.

'Sentidos: 2d6: 10/7 éxito, la rata gigante está casi muerta'

'Combate 2d6: 11/7 éxito, 2 puntos de daño'

Y ahí vi cuando la luz se apagó en los ojos de la rata Gigante.

Mientras esto pasaba algunas personas caían heridas, pero la cantidad de ratas muertas era mayor. Algunos de los que no participaban en el combate comenzaron a arrastrar a los heridos para atrás y uno de ellos fue iluminado por hacerlo.

Desafiante: Carlos Suria

Elegido por ???

XP : 0 Usados : 1

Habilidades

Tirar para todo : 1 dado

Sentidos : 2 dados

Combate: 2 dados

Defensa: 2 dados

Espacios para habilidades:

1 de nivel 1, Tirar para todo

4 de nivel 2, Sentidos, Combate, Defensa, 1 libre +

3 de nivel 3, libres +

2 de nivel 4, libres +

**Consulta al oráculo:** Mi arma cayó al piso y era de piedra quebradiza ¿se rompió? Estoy buscando una simple respuesta si o no, o sea que Par Si Impar No : 2 par el arma está rota.

Me levanté y busqué mi piedra arma, pero cuando la encontré vi que ahora tenía bordes filosos de los dos lados, lo que me iba a lastimar más a mi que a los enemigos.

Busqué alrededor a ver si alguno de los caídos había dejado su arma.

Sentidos : 2d6 : 7/7 éxito a medias'

Con esta iluminación de antorchas en los costados y tanta gente habían más zonas oscuras que otra cosa, pero no se veía en ningún lado un arma. Y ahí fue cuando vi que uno de los creadores de armas estaba temblando mientras se acercaba al lugar de combate.

Me acerqué y manteniendo una cierta distancia y sin tocarlo ya que tenía una daga le dije "Disculpa'

Tirar para todo 1d6: 5/3 el tono calmo ayudó a que no reaccione tremendamente mal

Miró para el costado y me alegré de haber mantenido la distancia cuando giró para hablarme con la daga todavía en sus manos, apuntando para adelante.

## 003 Tercera Sesión

"Veo que creaste una buena daga, pero te veo temblando de miedo. ¿quieres vencer el miedo o prefieres no tener que enfrentarlo?" le pregunté, con la intención de entender si se veía obligado a usar la daga por haberla creado o si prefería quedarse como creador.

**Consulta al oráculo:** Esta persona parece muy nerviosa ante la idea de enfrentarse al enemigo. ¿prefiere quedarse solo como creador? Par Si Impar No : 2 . 4 no.

Me mira mientras deja de temblar fuerte para solo tener escalofríos, mientras bajaba la daga hacia el costado del cuerpo. "Creo que prefiero vencer el miedo. ¿me acompañarías?"

Asentí con la cabeza le dije 'Soy Carlos' y comencé a caminar hacia donde estaban ubicado el resto de los combatientes. Luego de vacilar un segundo me dijo 'Dario' y me siguió.

Caminando vimos un pequeño tendal de gente con diversos tipos de heridas que estaba siendo atendido por alguien que dijo que era enfermera y 1 persona que podía crear cosas y estaba creando vendas estériles y blancas a partir de las mangas de la túnica de los heridos.

Para cuando llegamos al sitio del conflicto solo quedaban 5 combatientes activos, los 3 originales y dos de soporte que los ayudaban, enfrentados a un grupo de 5 ratas gigantes. Varios cadáveres de ratas gigantes bloqueaban la parte inferior de la salida de la cueva.

Una de las ratas nos vio y se dirigió hacia nosotros. Sin arma en mis manos probé un ataque con mis piernas.

'Combate 2d6: 6/7, fracaso, golpe esquivado, ganado 1 XP'

Tiré el golpe pero la rata lo vio venir y lo esquivó

'Defensa 2d6: 7/7, éxito a medias'

Cuando la rata esquivó el golpe, usó una de sus garras para intentar dañarme, pero logré esquivar la mayor parte del golpe. Solo consiguió desgarrar una parte de la túnica y el costado de una garra raspó mi piel.

Dario aprovechó el momento para intentar dañar a la rata.

**Consulta al oráculo:** Esta persona tiene una buena arma, pero no tiene habilidad de combate y está un poco nervioso ¿consiguió hacer una buena herida? Esta tirada no es 50%, es más probable que no haga una buena herida así que uso un dado de porcentual y tiene que ser 76% o más: 35 No.

El golpe comenzó bien, pero al esquivarme la rata lo miró, y Dario se asustó un poco. El ataque pega y hay un poco de sangre, pero parece que solo es un rasguño. Es casi un milagro que Dario no haya perdido el arma por la forma que reaccionó al pegar.

Otra de las ratas cayó y comenzamos a ser más combatientes humanos que ratas, lo que hizo las cosas más sencillas. No eran enemigos realmente peligrosos, pero nosotros teníamos tan poca experiencia en esto que el combate tardó bastante en inclinarse a nuestro favor.

Uno de los combatientes que tenía una elaborada espada metálica que parecía fantasmagórica en las manos nos miró y nos dijo 'Manténgala entretenida un ratito más'. Asentimos y comencé a rodearla, para que no pudiera mirar a los dos a la vez.

'Combate 2d6: 4/3 éxito, un punto de daño' Decidí hacer un golpe más sencillo, aunque con menos daño, para capturar su atención, pisándole la cola. La rata chilla y se vuelve hacia mi.

'Defensa 2d6: 7/7 éxito a medias' Consigo salir del alcance de la rata para esquivar su ataque y me sigue, con lo que Darío tiene que esforzarse para acercarse por detrás.

**Consulta al oráculo:** ¿Darío se da cuenta de la ventaja que tiene y aprovecha la oportunidad? No es una persona con habilidades de combate, y tiene que moverse para posicionarse. Demos 55% de chances de que no lo haga. o sea de 45 para abajo. 57 o sea que no aprovecha del todo la oportunidad.

Darío estira el brazo todo lo que puede, con la daga en su mano y apenas consigue un rasguño, es como si nunca hubiera entrado en su cabeza que debía moverse para conseguir una mejor posición.

Viendo que mi compañero no es lo suficientemente hábil como para aprovechar estas cosas, decidí realizar un ataque más complejo a su hocico o uno de sus ojos.

'Combate 2d6: 4/7, fracaso, recibido un punto de XP'

Desafiante: Carlos Suria

Elegido por ???

XP : 2 Usados : 1

Habilidades

Tirar para todo : 1 dado

Sentidos : 2 dados

Combate: 2 dados

Defensa: 2 dados

Espacios para habilidades:

1 de nivel 1, Tirar para todo

4 de nivel 2, Sentidos, Combate, Defensa, 1 libre +

3 de nivel 3, libres +

2 de nivel 4, libres +

## 004 Cuarta Sesión

Luego de un fracaso en el intento de realizar un golpe, y ante la falta de Darío en atraer la atención de la rata gigante, di un paso para atrás para tomar una posición más defensiva.

'Defensa 2d6: 11/7 éxito, defensa exitosa, daño evitado, ¿desea gastar un XP para conseguir una nueva habilidad?'

Luego de asegurar mi posición defensiva con posicionamiento de brazos y piernas sentí algo en el borde de mi mente, algo que quería despertar y resonaba con la forma en que me defendí. Al ver el mensaje, elegí SI.

'Habilidad ganada nivel 3: Arte Marcial Defensiva'

Automáticamente comprendí como posicionarme mejor para resistir golpes mucho más grandes de los que precisaba esta rata.

En ese momento, una ráfaga de electricidad golpeó a la rata y cuando se endureció el de la espada fantasmal consiguió matarla cortándole la cabeza.

Finalmente el combate había terminado, y evidentemente estábamos cansados. Como para alejarnos de las ratas fuimos hacia donde estaban los heridos, y vi que casi todos los combatientes tenían alguna herida, con la excepción de Darío.

A la vez, ahora que bajaba la adrenalina, vi varios rostros como supongo que estaba el mío, blancos como con una baja de presión. El cansancio era tremendo. Pero había un problema con descansar mucho y lo dije.

'No podemos descansar demasiado, ' afirmé con una convicción rara en mi 'a no ser que comamos rata, no tenemos alimentos''

Una chica se levantó y se acercó a una de las ratas y luego de vencer la sensación de asco e intentar tocarla varias veces lo consiguió. Fue tocarla y la chica fue iluminada, y la rata desapareció, dejando montones de comida en platos en el piso. A continuación se acercó a nosotros y comenzó a entregar cosas como platos con huevos fritos, salame y queso, pan, y hasta sopa que llevó a los más heridos.

'Sentidos: 2d6 12/7 detectado un núcleo de rata. ¿Desea gastar un XP para conseguir una nueva habilidad?'

Asentí y comiendo, me levanté y comencé a acercarme. Era un cristal oscuro, y cuando lo tomé sentí una energía interior, pero que estaba contenida.

'Nueva habilidad conseguida: Investigar'

Me acerqué al resto y lo mostré 'parece un núcleo de energía, tal vez tenga valor para crear algo acá o para hacer algo afuera'.

'¿Como lo conseguiste?' Me dijo el de la espada fantasmal.

'Investigar: 3d6 9/7, éxito'

'Cayó al piso cuando desapareció la rata' me acerqué al lugar terminando mi comida 'por la posición en la que cayó y como estaba la rata, esto debe estar en la base del cráneo o en el cuello, aunque no se si todas lo tienen'

'entiendo' me dijo y me extendió la mano 'Pedro'. La tomé y le respondí 'Carlos'.

Luego de varias sangrientas pruebas dedujimos que eran parte del cuello, justo antes de la base del cráneo. Solo 5 de las 12 ratas muertas tenían un cristal, y descubrí que a veces podía sentir si tenían o no acercando la mano para sentirlo. Cuando se lo comenté a Pedro lo probó y también lo sintió, pero tenía que poner la mano más cerca que yo, con lo que si no sabemos la localización en un nuevo enemigo, tengo más chances de localizarlo.

Por las dudas revisé si las otras ratas tenían un cristal en otro lugar del cuerpo.

**Consulta al oráculo:** ¿hay algo más en alguna de las ratas? Ya registramos en el cuello de todas, o sea que sería raro, digamos 35% para abajo. 85% las ratas no tienen nada más.

'Investigar: 3d6 8/7 éxito, todo lo especial ha sido encontrado'

Ese mensaje me hizo pensar, lo especial ya lo habíamos encontrado, eso quería decir que nos quedaba lo no especial, y eso me inspiró. Lo miré a Pedro y le dije '¿podrías cortar las patas delanteras a esta altura?'

Pedro asintió y las cortó, así que agradecí y las tomé y probé empuñarlas como armas. No eran lo más comfortable del mundo, pero podrían servir.

Darío me hizo una seña y fui hacia donde estaba sentado. Me miró y me dijo '¿Puedo ver ese cristal?'. Se lo pasé y lo examinó.

**Consulta al oráculo:** ¿puede Darío construir algo con ese cristal? como no tengo ni idea, le doy un 50% de chances. 27. Si, puede.

Mientras miraba el cristal, los ojos de Darío se abrieron más, en señal de sorpresa.

Desafiante: Carlos Suria

Elegido por ???

XP : 0 Usados : 3

Habilidades

Tirar para todo : 1 dado

Sentidos : 2 dados

Combate: 2 dados

Defensa: 2 dados

Arte Marcial Defensiva: 3 dados

Investigar: 3 dados

Espacios para habilidades:

1 de nivel 1, Tirar para todo

4 de nivel 2, Sentidos, Combate, Defensa, 1 libre +

3 de nivel 3, Arte Marcial Defensiva, Investigar, 1 libre +

2 de nivel 4, libres +

## 005 Quinta Sesión

Darío me miró y dijo 'esto es espectacular, me podrías prestar esas cosas?' señalando las dos patas de rata. Extrañado se las pasé, recordando en ese momento que Darío era uno de los que podía construir cosas.

Tomó las dos patas junto con el cristal y las acomodó con el cristal al medio, como siguiendo un plano que solo el podía ver. Puso las manos encima y una luz cubrió a los objetos.

Lo que apareció al bajar la luz fue algo muy raro. Era una espada corta, pero donde estaba el filo, además del metal afilado estaban las garras de las dos patas, con un reflejo más metálico que natural. Del otro lado no tenía filo, tenía un refuerzo, haciendo que esta espada corta fuera más un extraño cuchillo largo y recto, con la punta en diagonal desde el refuerzo hacia la punta.

Cuando Darío me alcanzó la extraña espada recibí una notificación:

'Recibido Colmillo del Roedor, daño extra contra roedores'

Extrañamente, se llamaba colmillo a pesar de provenir de garras, así que supongo que puedo llamarlos dientes. Tenía un buen balance, y aunque no parecía perfecta para apuñalar, tenía una zona de 8 centímetros en la punta antes de que comenzaran los dientes que podía servir como una pequeña daga alejada para pequeños intentos de apuñalar. Los dientes no eran rectos, estaban levemente inclinados hacia atrás, y ahí comprendí, era un arma para entrar y desgarrar a salir.

Hice algunas pruebas y tenía buen balance. Lo miré a Darío y le dije 'Gracias, es fabulosa'.

Darío asintió ' Si, estoy mejorando con el control de mi habilidad de creación'. Mirando a los guerreros agregó '¿Alguien quiere una daga de piedra? en la batalla descubrí que no estoy listo para ese tipo de enfrentamientos. Pude vencer un poco mi miedo pero no se moverme como hacen ustedes'.

Uno de los guerreros se acercó para tomarla 'Gracias, y gracias por intentar ayudarnos en la batalla' . Ante esta declaración varios asintieron con la cabeza, y se pudo ver una sonrisa en la cara de Darío.

Mientras esto sucedía, la gente de soporte ya se había recuperado un poco y comenzaron a curar a los heridos. Luego de media hora fue mi turno y las raspaduras en mi pierna desaparecieron.

Uno de los constructores creó una pantalla de piedra que ocultaba un gran agujero en el piso, lo que pasó a ser el baño mientras descansábamos un poco antes de seguir. Entre vendajes e idas al baño a casi todos les faltaba una manga de la túnica.

Me acerqué a Pedro y le pregunté acerca de su espada fantasmal que ahora no se veía. Me contó que era una habilidad que había conseguido cuando tuvo su despertar, y que le permitía invocar esa espada y desinvocarla a voluntad, sin límites.

Me senté con mi Colmillo del Roedor y traté de imaginar una habilidad para invocarla, o para guardarla de alguna manera. estuve casi 20 minutos intentando y casi abandono, pero en ese momento escuché una voz, distinta a la habitual 'Inventario desbloqueado'.

El colmillo desapareció de mis manos pero sentí que ocupaba uno de los espacios de inventario. Como la voz era distinta y podía ser la que escuchaban los demás, lo comenté , explicando la sensación y el propósito que lo había conseguido, y haciendo un par de demostraciones de sacar la espada, guardar la espada.

Con la explicación, se pusieron a intentarlo, y varios consiguieron liberarlo. Una luz apareció iluminando a uno de los que no habían sido iluminados hasta ahora y cuando la luz bajó se lo vio con una gran mochila en la espalda. Evidentemente alguna clase con poderes de inventario.

La creadora de comida, que también liberó su inventario, transformó un par de ratas en varios platos de comida e hizo desaparecer varios, dejando el resto para nosotros. No acercamos a la comida, eligiendo que agarrar hice algunos experimentos con el inventario. Las cosas como comida podían usar un solo espacio de inventario si tenían el mismo nombre.

Lo comenté y los demás hicieron pruebas también, llegando al mismo resultado. Además tuve un par de sensaciones con respecto al inventario, era como poner cosas en suspensión temporal, pero no podían ponerse cosas vivas. Eso significaba que la comida en el inventario no se pudriría.

Finalmente terminó el descanso luego que los de soporte descansaron lo suficiente como para recuperarse y decidimos continuar. Hasta ahora habíamos sido atacados, pero ahora eramos los atacantes.

Desafiante: Carlos Suria  
Elegido por ???  
XP : 0 Usados : 3  
Habilidades  
Tirar para todo : 1 dado  
Sentidos : 2 dados  
Combate: 2 dados  
Defensa: 2 dados  
Arte Marcial Defensiva: 3 dados  
Investigar: 3 dados  
Espacios para habilidades:  
1 de nivel 1, Tirar para todo

4 de nivel 2, Sentidos, Combate, Defensa, 1 libre +  
3 de nivel 3, Arte Marcial Defensiva, Investigar, 1 libre +  
2 de nivel 4, libres +

Inventario 4/12 ocupados

- \* Colmillo del Roedor
- \* sándwich de churrasco y huevo frito (3)
- \* Tortilla de papa y huevo (2)
- \* Botellas con agua (2)

## 006 Sexta Sesión

Cuando estuvimos de acuerdo en que estábamos listos para seguir, entramos en el pasadizo buscando derrotar la mazmorra. La caverna nos permitía por momentos avanzar con gente a los costados, pero en otros momentos existían lugares más angostos donde solo podía pasar uno por vez.

Tras una de esos lugares angostos que debíamos pasar de a 1 se abrió una caverna circular pequeña donde nos estaban acechando algunas ratas, así que tuvimos que entrar rápido para ayudar al primero. Ahora eramos 4 guerreros, así que el combate fue muy rápido, solo la primer persona sufrió heridas.

Mi arma resultó ser impresionante contra estas ratas, con un buen golpe podía decapitar una o desgarrar su cuerpo para que se desangre, se notaba la efectividad del bono de daño contra roedores.

Tras curar al herido, seguimos y luego de un par de enfrentamientos, donde pasamos a ser 5 guerreros tras otro despertar, llegamos a un sitio donde se veía mucho más brillo de antorchas.

Era una habitación que pasaba de ser cueva a un espacio construido con ladrillos de piedra, con bodes rectos. En el fondo se veía a una criatura recostada en un gran diván, pero que se levantó tomando un arma curva desde el costado del diván.

Era una cosa humanoide pero con rasgos y pelaje de rata. El nuevo guerrero, que podía invocar un escudo, fue el primero en avanzar y el resto lo seguimos. Detrás los de soporte preparaban el lugar mientras indicaban al resto que no avanzaran a no ser que se quisieran arriesgar.

Yo quería esperar a que el ratoide se distrajera con los demás, así aumentaba las chances de pegar un golpe con un arma que podía hacer mucho daño y que probablemente atrajera la furia del blanco luego del primer golpe.

Cuando conseguí un buen lugar llamé al Colmillo desde el inventario, y apareció en mi mano. Fue aparecer el arma y nuestro enemigo se puso inquieto, como si presintiera algo.

'Combate 2d6: 6/7, fracaso, ganado 1 XP'

Cuando estuve listo tiré el ataque, pero la rata esquivó un golpe del arma fantasmal, y al hacerlo cambió de posición. Se ve que me vio por el rabillo del ojo y me tiró un latigazo con la cola'

'Arte Marcial Defensiva: 3d6. 11/10, ataque deflectado'.

Mi cuerpo se ajustó casi solo, como si fuera algo entrenado al punto de usarlo inconscientemente. Con una simple palma en el punto medio de la cola, el latigazo cayó a mi costado, partiendo un ladrillo de piedra.

**Consulta al oráculo:** tengo el potencial más grande de daño pero he errado el golpe. Eso puede poner en peligro a alguien que está en el combate y contaba con mi golpe tras las últimas batallas. ¿morirá alguien en esta batalla? 60% para abajo es si. 57, si, va a morir alguien.

- 1) el del escudo
- 2) el mago
- 3) Pedro, el del arma fantasmal
- 4) el que lleva la daga de piedra.

2) el mago.

Me reubiqué en un llugar que me parecía adecuado para defensa y tiré otro golpe, intentándolo hacer más sencillo para garantizar el golpe. Después de todo la mayor parte de mi golpe provenía de mi arma.

'Combate 2d6: 4/3, éxito, 4 puntos de daño, sangrado de 1 punto por minuto'.

La rata humanoide giró hacia mi y me miró con odio, sentía la presencia de algunas de las ratas menores en mi arma.

'Arte Marcial Defensiva: 3d6 10/10 éxito a medias'

Conseguí reencaminar el arma curva para evitar el golpe, y de atrás se vio un relampago pegando en la rata. Lanzó un chillido y realizó un latigazo instintivo con la cola, decapitando al mago.

El del escudo dijo algo que para el humanoide debe haber sido imperdonable, ya que comenzó a dedicar su atención al escudero.

Eso me dio una oportunidad que decidí aprovechar para tirar un buen golpe.

'Combate 2d6: 8/7, éxito, 6 puntos de daño, +1 punto de sangrado'

Con un golpe sólido conseguí cortar la cola cerca del cuerpo del roedor, pero no al ras como quería. Igualmente era un buen golpe que le quitaba un arma y aumentaba los puntos por los que sangraba.

Además, debido a la habilidad de desafío del portador del escudo, y debido a que no tenía un arma detrás, ya no me atacaba, a pesar de que le veía ganas de hacerlo, no podía quitar su vista del desafiante.

El de la daga de piedra perdió la punta, pero la dejó dentro del enemigo. el del arma fantasmal consiguió dañarle un brazo y vimos ahí que una conjunción de la falta de cola, una punta de daga que dificultaba el movimiento y el daño en el brazo la criatura perdía una gran parte del balance que la había hecho tan peligrosa.

Algunos ataques más sumados a un golpe del escudo en el mentón, y el jefe de la mazmorra cayó inconsciente y desangrándose, una combinación muy mala. Menos de un minuto despues mientras caíamos sentados y agotados por el enfrentamiento, hizo un largo suspiro y dejó de respirar.

Todos sentimos que la puerta de la mazmorra estaba ahora abierta.

Solo quedaba ver si el enemigo o algo de aquí tenía algún tesoro.