

# Tabla de sucesos nocturnos extendida

*En muchas ocasiones, los jugadores deciden pasar la noche al raso y se conforman con decirle al Dj  
“Hacemos guardias por turnos y ya está”.*

*Y yo os pregunto malvados directores de juego...*

*¿Cuántas veces se os ha pasado por la cabeza que suceda algo durante la larga noche?*

*¿Se podrá apagar la hoguera y se reducirá la visión de los PJ?...*

*podrían atacar lobos o mucho peor, monstruos errantes...*

*Para salir de dudas, tienes esta tabla de sucesos nocturnos, dónde podrás resolver esas noches de  
“descanso” con solo lanzar 3D10... Y que los dados amparen a tus jugadores.*

*Manel Gómez Estruch*

Con el permiso y colaboración de Manel Gómez Estruch, Rolmasters ha editado y ampliado su tabla “DE SUCESOS NOCTURNOS”, que publicó en el número 2 de la revista rolera Vieja Escuela, creando la segunda parte, exclusivamente enfocada para Aquelarre y con nuevos sucesos para ampliar las posibilidades y variedad de encuentros.

## FUNCIONAMIENTO DE LA TABLA

Los Jugadores deben dividir la noche en tantos turnos de guardia como creen oportunos y decidir que Pj va a efectuar la guardia de cada turno. Hecho esto se lanza un dado del mismo número de caras que turnos para determinar en qué momento de la noche puede pasar algo. Entonces el jugador de guardia debe tirar 3D10 y el Dj ya puede consultar el resultado en la tabla.

Tirada	Suceso nocturno
3	La noche está tranquila, brillan las estrellas y cantan los grillos. Os turnáis en las guardias y la noche pasa plácidamente.
4	El Pj que hace guardia tiene derecho a una tirada de percepción para darse cuenta de que está siendo observado. Si falla la tirada él y sus compañeros serán emboscados por un grupo de (1D4+ Pj's) Bandidos armados.
5	Un peregrino pasaba por ahí. Vio la luz de la hoguera y se acercó. Le pide al Pj que hace guardia si le deja acercarse un rato al calor de la hoguera. Si el Pj acepta, el hombre hará compañía al PJ durante un par de horas, pudiendo contar algo de cierto interés (a decisión del Dj) y regalando a su marcha 2D3 ungüento curativo (o otras pociones a decisión del Dj).
6	El Pj que está de guardia debe tirar por escuchar si la pasa oirá un canto melódico y deberá tirar por RR, de fallar la tirada se sentirá atraído por una sensual voz femenina. Sus pasos le conducirán a una cabaña dentro de una zona boscosa. En su interior se ve, a contraluz del fuego, la atractiva silueta de una chica desnuda. Se trata de una lamia (Pág. 359) que en cuando tenga al Pj desnudo lo atacará sin piedad con intención de devorarlo. Los demás Pj's pueden tirar Res x3 para despertar de su profundo sueño e intentar salvar a su compañero.
7	El Pj que hace guardia (en realidad se ha dormido y está teniendo una enorme pesadilla) ve a sus compañeros babear espuma por la boca y tras unos espasmos, estos se levantan con los ojos en blanco atacándole (en realidad es un sueño y en cuanto el Pj que hace guardia reciba daño despertará sobresaltado, ya pasó todo).
8	El Pj se duerme. El sueño pudo con él. Al cabo del rato, no sabe cuánto exactamente se despierta por su propio ronquido. Hay restos de las raciones de comida esparcidas por el suelo... algo o alguien se las ha comido (Si el PJ decide rastrear el rastro o tiene cierto conocimiento animal, descubrirá que ha sido obra de jabalíes).



Tabla Ampliada por Rolmasters  
**ROL MASTERS**  
www.rolmasters.com

Tabla de Sucesos nocturnos original en:  
El rincón del rol: <http://comteestruch.blogspot.com.es>  
Por Manel Gómez Estruch

Tirada	Suceso nocturno
9	La cena no estaba en buen estado. Varios días llevaban ya esas raciones de comida... Los Pjs pasan la noche con dolor de barriga y vómitos. Esto supone un penalizador de -10% a todas tiradas de competencias durante todo el siguiente día.
10	La guardia se hace eterna, parece que no pasen las horas, el Pj aburrido se ve tentado de despertar a sus compañeros. Finalmente amanece.
11	Al entrar la noche bajan repentinamente las temperaturas. Los jugadores deberán hacer tiradas de Resistencia x3 o x2 para no pelarse de frío. En caso de fallar las tiradas los personajes perderán 1D3 en Resistencia hasta que reposen y entren en calor.
12	Un peregrino se acerca a presentarse y le pide al Pj de guardia sentarse a compartir el fuego. Entablará conversación y pasado un rato ofrecerá bebida (vino) al Pj. Si este no pasa una tirada oculta de degustar, para detectar veneno, en 15 minutos caerá dormido. El forastero aprovechará para aligerar las bolsas y el equipo de los Pj's que pueden tirar Res x1 para despertar. Durante la conversación el Pj puede detectar las intenciones del forastero con una tirada de psicología.
13	Una manada de lobos (1D6 + nº de Pjs) embosca a los jugadores. Estos están hambrientos y no recularán hasta ser reducidos más de la mitad.
14	Los jugadores creían haber hecho un buen fuego, pero no ha sido así y la hoguera acaba apagándose. El guardia tendrá malus a sus tiradas de percepción hasta que haya luz. Si es invierno, aplica el resultado 11.
15	El Pj que está de guardia debe tirar descubrir, si la pasa verá una bella muchacha desnuda bañándose en una poza, lago, mar o fuente (según el Dj). La chica se va sumergiendo lentamente en el agua el Pj deberá tirar RR, de fallar la tirada se sentirá atraído por al forma femenina y sus pasos le llevarán detrás de ella. En realidad es una ondina (Pág. 303) aburrida que lo atrae con intención de sumergirlo y ahogarlo por simple diversión. Los demás Pjs (que en ningún caso verán la chica) pueden tirar Res x3 para ver si se despiertan y salvan a su compañero. Si lo cogen con que uno de ellos pase una tirada de Fuerza x Nº de Pj's despertará de su embrujo.
16	El fuego hace luz. La luz atrae a los mosquitos. Y los mosquitos se alimentan de los Pjs. Lanza 1D4 para cada Pj y aplica el resultado de a continuación. 1- Molestas picadura sin más. 2- Las picaduras son un incordio y los picores que provocan peor aún. El PJ no puede dormir y eso e afectará con un malus de -20% a tiradas de competencias. 3- Al Pj le han picado en todo el ojo. Se ha hinchado y el Pj no ve bien, -5 a Percepción en relación a la vista. 4- Hay un 40% de probabilidades de que una de las picaduras haya transmitido alguna enfermedad (a elección del Dj).
17	No sucede nada. Una guardia de lo más aburrida. Es hora de despertar al compañero.
18	Se equivocaron a la hora de acampar... están sobre un antiguo cementerio y han perturbado el descanso de los muertos. Del suelo saldrán en 1D3 asaltos 4D4 muertos vivientes (Pág. 352).
19	De golpe, se desata una tormenta de lluvia o nieve, según el clima y localización. Los Pjs se despertarán en el acto y deberán buscar rápidamente refugio. Si restan expuestos mucho tiempo a la tormenta, el frío les calará en los huesos y sufrirán un penalizador de -15%, en todas las competencias, hasta reponer fuerzas, estando a cubierto y cerca de un buen fuego.
20	El Pj que hace guardia verá una luz llamativa que le atrae profundamente. Deberá superar una tirada de Racionalidad para no ir tras ella. Si falla la tirada la seguirá alejándose del grupo y acabando dentro de la guarida de una mujer mitad serpiente, ver Elpha (Pág. 356).
21	Las ramas que utilizasteis para hacer el fuego estaban malditas. El fuego cobra vida mágica y ataca. Estadísticas: PV: 15 / Protección: Nula / Ataque de fuego 75% daño: 2D6 Especial: Solo le daña el agua y las armas mágicas.

Tabla de Sucesos nocturnos original en:  
El rincón del rol: <http://comteestruch.blogspot.com.es>  
Por Manel Gómez Estruch



Tirada	Suceso nocturno
22	Si el Pj de guardia pasa una tirada de descubrir verá una pequeña serpiente avanzar sigilosamente hacia el grupo, si no la pasa uno de los miembros del grupo, al azar, puede ser atacado por sorpresa por lo que en realidad es un Áspid (Pág. 364). El Pj debe tirar 1D4 para determinar de qué tipo de Áspid se trata (1-Vulgar; 2- Prialis; 3- Emorois; 4- Prester). Una tirada de conocimiento mágico con éxito revelará su verdadero peligro.
23	Aparece un ser irracional a pocos metros del Pj, que debe tirar 1D4 para determinarlo: 1 - Sátiro..... (Pág. 362) 2 - Brucolaco..... (Pág. 293) 3 - Lobisome..... (Pág. 374) 4 - Ninfa..... (Pág. 362)
24	El Pj nota como le caen los párpados mientras combate para mantenerse despierto. Debe tirar Res x2 para no dormirse. Si se duerme los siguientes de la guardia deben pasar una tirada de Res x1 para despertarse. Al salir el sol, pueden tirar todos Res x3 para despertarse y ver que a pesar de dormirse durante la guardia no ha pasado nada.
25	El Pj de guardia debe hacer una tirada oculta de Res x2 para mantenerse despierto, si se duerme hará una tirada abierta de RR. De no pasarla llega un grupo de mujeres bellísimas totalmente desnudas que empezarán una orgía con todos los Pj's (si en el grupo hay mujeres también vendrán hombres hermosos). En realidad son incubos y súcubos (Pág. 303) con ganas de marcha. Por la mañana todo habrá sido un sueño. Pero los Pj's que se durmiesen y no pasasen la tirada de racionalidad habrán contraído una enfermedad venérea aleatoria (pág 103) tirando 1D3 (herpes, purgaciones, gonorrea). Misterios del sueño profundo.
26	Hace un calor insufrible que no deja dormir a ninguno de los Pjs. Hasta que los Pjs logren refrescarse tendrán penalizadores (-10% a tiradas de competencias).
27	(El malvado Dj debe hacer diversas tiradas tras la pantalla, acompañando dichas tiradas de sonrisas malévolas para incomodar a los jugadores). El Pj que hace guardia oye ruidos, como el crujir de unas ramas y el movimiento de los matorrales como si alguien o algo estuviera ahí, en la oscura noche. (Que el jugador haga tiradas de percepción, que se ponga nervioso y cuando la tensión este a flor de piel...) ¡Zas! De la oscuridad, entre la maleza aparece un lindo conejito con una rama en la boca correteando por ahí.
28	Al Pj, cansado de la guardia, le parece ver como se mueven unos árboles al fondo, y cuando digo mover no me refiero al viento. A partir de aquí, si pasa con éxito una tirada de descubrir todo parecerá normal pero si pasa una tirada de escuchar o se acerca hacia los árboles en cuestión oírá el llanto de un recién nacido al que encontrará al pie de un grueso árbol. Que hará el grupo de Pj's? El niño puede ser un bebé de mandrágora o un niño normal. En el primer caso y si lo dañan dos mandrágoras adultas atacarán al grupo (Pág 361). Puede ser divertido ver al grupo cuidando del bebé en mitad de la aventura.
29	Un dardo impacta en el brazo del Pj que hace la guardia y antes de que este pueda hacer nada, cae en un profundo sueño. Al despertar, verá que no tiene ni una sola moneda... y sus compañeros tampoco. ¡Les han robado el dinero y las joyas! Pero que no dramaticen... con tiradas exitosas en rastrear podrán seguir el rastro de los ladrones... ¿Una aventura extra en medio de la campaña?
30	Tira dos veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
*Si vuelve a salir un 30, este resultado no es aplicable.	

