La Feria del Misterio · pantalla del master

🗺️ Orden de la aventura

1. La feria	4 atracciones, en cualquier orden. Cada una da 1 objeto.
2. Emboscada	Gart y Zash en el camino del bosque.
3. La cueva	Oso Lechuza, nivel 2 y cofre del tesoro.
4. Vuelta	Alarico, Glitch y Mizzen frente a la jaula.
5. Rescate	Llave de la Jaula y Príncipe Aerion.

🎪 Las cuatro pistas

PISTA	RETO Y DIFICULTAD	OBJETO
🎯 Diana · Glitch	Destreza DC 5 por letra. Centro: DC 15 (gana 2 PO)	Poción Solvente
🎡 Noria · Gart	Sabiduría (percepción) DC 5 por cabina. Ordenar versos: Inteligencia (investigación) DC 10	Mapa Escondido
🎠 Carrusel · Zash	Notar letras: Sabiduría (percepción) DC 10. Encontrar palabra: DC 5. Gritar el antónimo	Pergamino de Dormir
🛍️ Tienda · Mizzen	Comprar: 10 PO (Carisma DC 10: 5 PO). Robar: Destreza DC 15	Llave del Cofre

- Cada atracción cuesta 1 PO por intento.

🔑 Respuestas secretas

Diana	PIEDRA: golpear P-I-E-D-R-A en orden
Carrusel	SILENCIO · COBARDE · ENEMIGO · RÁPIDO · BLANDO
Noria	Cabinas en orden: Negro, Azul, Oro, Bronce, Rojo, Blanco, Verde, Plata
Mapa	Lleva a la Boca del Búho

- Diana, fallo: la fruta se vuelve piedra y se pierde el progreso.
- Carrusel, fallo: salvación de Destreza DC 10.

🔍 Examinar objetos

OBJETO	TIRADA	DC
Poción Solvente	Inteligencia (arcanos)	13
Mapa Escondido	Sabiduría (supervivencia)	13
Pergamino de Dormir	Inteligencia (arcanos)	13
Llave del Cofre	Inteligencia (investigación)	13 · 16 (trampa)
Llave de la Jaula	Inteligencia (investigación)	8

- Un fallo no bloquea la aventura: los objetos funcionan igual.

💰 Tienda de Mizzen

OBJETO	PRECIO	ROBAR
Llave del Cofre	10 PO (5 con Carisma DC 10)	Destreza DC 15
Daga mágica de cocina	1 PO	DC 10
Orbe del Vidente	3 PO	DC 12
Botas de Siete Leguas	5 PO	DC 14

- Robo fallido: huir con Destreza (acrobacias) DC 12 o desventaja en las interacciones.

👹 Enemigos

QUIÉN	DEF.	VIDAS	ATAQUE
Kobold emboscador ×2 (Gart y Zash)	15	7	Daga +4, 1d4+2. Se esconde como acción adicional
Oso Lechuza joven	13	30	Garra +4, 1d6+2 · Pico +4, 1d8+2
Maestro Alarico	12	20	Rayo +3, 1d8+1 · Daga +3, 1d4+1
Glitch y Mizzen (cada uno)	12	5	Lanza +3, 1d6+1. Huyen cuando cae Alarico

- Emboscada: Sabiduría (percepción) DC 15 para no ser sorprendidos.
- Al caer Alarico, el guiverno vuelve a ser el Príncipe Aerion. La Llave de la Jaula está en el lodo.

🪙 Cueva y cofre

Oso	El Pergamino de Dormir evita el combate
Victoria	¡Nivel 2!
Cofre	Se abre con la Llave del Cofre
Trampa	Salvación de Destreza DC 12 o petrificado. Lo cura la Poción Solvente
Botín	200 PO, Espada Larga +1, Arco Largo +1, Hacha de Mano de Defensa, 2 Pociones de curación

🎭 Voces de los PNJ

Alarico	Pomposo y entusiasta. Sonríe, pero sus ojos son fríos
Glitch	Voz chillona, se ríe todo el rato
Gart	Pecho inflado; se oye crujir el relleno
Zash	Nerviosa, da saltitos y cuenta monedas
Mizzen	Obsesionado con las monedas y lo que brilla
Fliflas	Melancólico, laúd desafinado
Aerion	Tembloroso y muy agradecido

🎲 Dificultades

Fácil	5
Normal	10
Difícil	15
Heroico	20

- Tirada = d20 + número de la habilidad. Si iguala o supera la dificultad, ¡éxito!
- Ventaja: dos d20 y vale el más alto. Desventaja: dos d20 y vale el más bajo.
- 20 natural: crítico (el dado de daño se tira dos veces). 1 natural: pifia graciosa.

⚔️ Combate

Tu turno	Moverte y hacer 1 acción: atacar, poder, ayudar, esconderte…
Atacar	d20 + número del arma. Si iguala o supera la Defensa del enemigo, acierta.
Daño	Dado del arma + extra de nivel.
Ayudar	Un amigo que ayuda da ventaja a la tirada.
A 0 vidas	Se duerme (no muere). Un amigo lo despierta o vuelve con 1 vida al acabar.

🧭 ¿Qué tirada pido?

HABILIDAD	EJEMPLOS
💪 Fuerza	Atletismo, trepar, empujar, romper
🤸 Destreza	Acrobacias, juego de manos, sigilo, esquivar, disparar
🧱 Constitución	Aguantar veneno, frío o cansancio
🧠 Inteligencia	Arcanos, investigación, historia, acertijos
🦉 Sabiduría	Percepción, supervivencia, medicina, intuición
🗣️ Carisma	Persuasión, engaño, intimidación, actuar

😴 Estados y descansos

Petrificado	Es una estatua: no se mueve ni actúa. Lo cura el Solvente.
Dormido	No actúa. Despierta si lo sacuden o le hacen daño.
Descanso corto	1 hora: cada héroe recupera la mitad de sus vidas.
Descanso largo	8 horas: todas las vidas y los poderes «por aventura».
Subir de nivel	Un nivel al terminar cada aventura (o tras un combate importante).