

Reglas de (h)exploración local para Granujas

A la hora de explorar hexágonos es posible que los PJ quieran descubrir con todo lujo de detalles lo que un hexágono esconde, algo mucho más laborioso que sencillamente cruzarlo. A la hora de explorar un hexágono puedes decidir dos modalidades:

Exploración rápida: Los PJ buscan hitos importantes pero no llamativos, como torres, ruinas, cuevas, alguna colina en particular... Explorar un hexágono así lleva 6 veces el tiempo llevaría el cruzarlo. Al terminar este proceso los PJ tendrán una idea aproximada de lo que hay en el hexágono y de sus hitos más importantes.

Exploración profunda: Los PJ se dedican a peinar el hexágono, buscando cosas muy concretas y poco llamativas (como cuevas escondidas, ruinas perdidas, etc). Esto lleva 12 veces lo que costaría cruzar el hexágono. Al terminar los PJ conocerán el hexágono en bastante detalle, conociendo la mayoría de detalles del mismo.

Consideraciones importantes

Perderse: Las reglas de perderse se mantienen igual: si los PJ se pierden, esa caminata no se cuenta, por lo que explorar un hexágono puede ser más largo y menos 'seguro' de lo que parece a primera vista.

Buscando algo en específico: Es posible que los PJ anden buscando algo aún más concreto (quizás un árbol en específico en un enorme bosque) en vez de explorando toda la zona. Para esto el DJ debería determinar la cantidad 'media' de caminatas que debería llevar encontrar esa cosa concreta. Las caminatas perdidas no se cuentan para este total. Al final de hacer esas caminatas, los PJ tienen derecho a una tirada de Sabiduría (con +1 por cada miembro del grupo). Si la sacan, habrán encontrado lo que buscan. Si no, tendrán que repetir el proceso.

Trabajo en equipo: Un grupo puede dividirse el trabajo: cada PJ que ayude a explorar aporta una caminata a esta medida. Así que un grupo de 6 PJ que quisiera explorar un hexágono rápidamente se podría dividir fácilmente en 6 personas, ¡Pero si tienen problemas cada uno está por separado!

Beneficios de explorar los hexágonos: Los beneficios de explorar los hexágonos deberían ser determinados por el DJ dependiendo del contexto: no es lo mismo explorar una región de montañas en busca de un paso que un desierto en busca de un oasis. Los beneficios de la exploración ligera deberían ser los de conocer sus hitos más importantes, alguno de los poco conocidos y un +1 a las tiradas de Sorpresa al estar acampados, ya que conocen buenos sitios donde esconderse. Los de la exploración profunda implicarían conocer todos los hitos notorios del hexágono, la mayoría de los más secretos, un bono a las tiradas de Sorpresa al conocer el lugar y, además, poder viajar más rápido por el lugar al conocer los atajos (de haberlos). Esto implica que en los hexágonos con terreno que reduzcan el movimiento, esta penalización se reduce en un grado (de 0,25 a 0,5, etc).

El DJ tiene la palabra final a la hora de decidir que beneficios debería tener la exploración.

Ejemplo: Un explorador de velocidad 12m/40' quiere descubrir los secretos de un hexágono de bosque denso de 10km/6m. Cruzar el hexágono le costaría 2 caminatas. Explorar el hexágono rápidamente le llevaría 12 caminatas (a 4 caminatas por día, 3 días). Hacerlo de forma profunda le llevaría 24 caminatas (6 días). Podría forzar si quisiera acabar antes, pero no tiene prisa.

Ahora bien, si en vez de un explorador fueran 4, podrían decidir dividirse el trabajo en grupos de 2 (por mayor seguridad). Esto implicaría que el trabajo va el doble de rápido (6 caminatas cada grupo para una exploración rápida, por ejemplo).

Sin embargo es posible que los PJ anden buscando el Árbol tocado por el Rayo de las leyendas. El DJ determina que la media para encontrarlo en un hexágono así son 6 caminatas. Tras 6 caminatas el grupo tiene derecho a una tirada de Sabiduría (con un +4 adicional) para ver si la encuentran o repiten el proceso. Podrían dividirse en 2 grupos que tras 6 caminatas podrían hacer cada uno una tirada con +2. La decisión es suya.

Por: F. Javier Fernández Valls