

Las 99 noches: roadmap completo

Roadmap milestone por milestone para sobrevivir el run completo de 99 Nights in the Forest. Biomes, bosses, gear progression y squad comp. Para los que van por el run perfecto.

PRO

22 MIN DE LECTURA

tlacuacherx.com



Esta guía es para los que ya saben qué hacen. Si vas entrando, esto te va a parecer chino. Pásale a la guía de principiante y vuelves cuando ya hayas sobrevivido tus primeras 30 noches consistente.

El run completo de 99 noches en el bosque es brutal. Es la prueba más larga del juego primario del Tlacuache, y la mayoría de la manada muere entre la noche 50 y 70. Aquí va el roadmap completo, milestone por milestone, con lo que aprendimos después de muchos runs muertos en Discord.

Antes de empezar: la mentalidad

Esto no es un sprint. Es una maratón con monstruos. Los runs perfectos toman entre 6 y 9 horas reales si vas en squad de 4. Solo dura más, hasta 12 horas. Necesitas:

- Squad fijo. Nada de matchmaking aleatorio para el run completo. La comunicación importa más que el gear.
- Roles claros. Tank, ranged, support, scout. Cada uno sabe qué hace en cada biome.
- Plan de descansos. Pausas cada 20 noches, no antes. Si paras antes pierdes el ritmo.
- Backup de saves. El juego guarda automático pero los crashes existen. Antes de cada boss, salida limpia y regreso.

Noches 1 a 10: el biome forestal inicial

Objetivo

Establecer el campamento, conseguir loadout tier 1, no morir.

Loadout objetivo a la noche 10

- Hacha de leñador (tier 1)
- Lanza ligera (tier 1)
- Linterna estándar
- 5 vendas, 3 estofados

Rutas

Las cuatro zonas estándar: cabaña del leñador, pozo seco, capilla quemada (solo de día), río congelado. Cubrir las cuatro entre los días 1 a 5. A partir del día 6, repetir cabaña y río que respawnean más loot.

Squad comp

Tank y scout son los más importantes. El tank carga linterna fuerte y aguanta los lobos. El scout corre las rutas de loot mientras el resto defiende el campamento.

Bosses

Ninguno aún. Solo lobos errantes y cuervos negros. Los niños perdidos NO los sigas.

Noches 11 a 30: el deep wood y el carnero

Objetivo

Subir a tier 2, vencer al carnero, conseguir el cuerno y la capa térmica.

Eventos clave

- Noche 12 a 14: primer encuentro con el carnero. Ver guía dedicada. Se necesita lanza tier 2 mínimo.
- Noche 18: apertura del deep wood al norte. Más loot pero más enemigos.
- Noche 25: segundo encuentro con el carnero (versión más fuerte) si no lo mataste antes.

Loadout objetivo a la noche 30

- Lanza pesada (tier 2)
- Hacha mejorada (tier 2)
- Linterna táctica
- Casco de cazador
- 8 vendas, 5 estofados, 2 carne de carnero

Squad comp

Aquí entra el ranged. Arco largo o ballesta cruda. El tank sigue al frente, ranged tira desde atrás, support reparte vendas. El scout ahora craftea materiales de los drops del carnero.

Trampa común

A la noche 22 aparecen los primeros cultistas en patrullas pequeñas. NO los confrontes hasta la noche 30. Si los matas antes activas el aggro temprano de la capilla y te sale la lechuza al revés.

Noches 31 a 50: la capilla y la lechuza

Objetivo

Limpiar la capilla quemada, vencer a la lechuza, conseguir el token de bóveda.

Eventos clave

- Noche 32: primera incursión a la capilla quemada. Ya no es zona de día, ahora la usas de noche con squad.
- Noche 38: primera oleada de cultistas grandes (10 a 12 enemigos por noche).
- Noche 45: primer encuentro con la lechuza en el techo de la capilla.

Loadout objetivo a la noche 50

- Lanza ritual (tier 3, requiere token de cultista)
- Arco largo de hueso (tier 3)
- Linterna ultraviolet (esencial contra cultistas)
- Capa térmica (prep para biome nevado)
- 12 vendas, 8 estofados, comida variada

Squad comp

Aquí necesitas 4. En solo es casi imposible. Tank con linterna UV al frente, ranged con arco largo desde la torre, support repartiendo curas, scout corriendo las rutas de loot mientras el resto defiende.

La pelea con la lechuza

La lechuza es de noche, en el techo de la capilla, con la fogata apagada (no se puede prender ahí arriba). Vuela en círculos y baja en picada. El truco es la linterna UV: cuando baje en picada, prendes la luz directo a los ojos y se desorienta 3 segundos. En esos 3 segundos le metes 2 a 3 disparos de arco al pecho. Repites cinco a seis veces y cae.

Si tienes squad, dos personas con linterna se turnan los flashes. Mientras una espera el cooldown, la otra prende. Así no le das ventana de recuperación.

Noches 51 a 70: el biome volcánico

Objetivo

Cruzar el biome volcánico, sobrevivir el calor, conseguir el martillo de obsidiana.

Eventos clave

- Noche 51: abre la entrada al biome volcánico (puerta de la bóveda con el token de cultista).
 - Noche 55: primera tormenta de cenizas (visibilidad cero por 4 noches).
 - Noche 65: mini-jefe del volcán (no tiene nombre oficial, la manada le dice "el mecho").
 - Noche 70: salida al biome nevado.
-

Lo nuevo en biome volcánico

- El calor te quita HP cada 30 segundos si no llevas capa térmica
- Los enemigos son "deer-creatures" cornudos que cargan en grupo
- La iluminación es naranja constante, las linternas son inútiles
- Hay grietas en el suelo que matan instantáneo si pisas mal

Loadout objetivo a la noche 70

- Martillo de obsidiana (tier 4)
- Arco largo encantado (tier 4)
- Capa térmica reforzada
- Botas de obsidiana (resisten grietas)
- 15 vendas, 10 estofados, agua extra (importante)

Trampa común

Las primeras 5 noches del volcán pierdes squad members fácil. NO te separes nunca. Mantén distancia de 5 metros máximo entre todos. Si alguien se queda atrás, todo el squad regresa por él.

Noches 71 a 89: el biome nevado y el cazador

Objetivo

Sobrevivir el frío, encontrar al cazador (NPC aliado), prepararse para el final.

Eventos clave

- Noche 71: entras al biome nevado. Tormentas constantes.
- Noche 75: primer encuentro con "el cazador" (NPC neutral, te puede dar gear si le caes bien).
- Noche 82: ataque coordinado de cultistas y deer-creatures (la noche más difícil del biome nevado).
- Noche 89: apertura de la entrada al final.

El cazador

Es un viejo cazador que vive en una cabaña aislada. Si le llevas 3 carnes de carnero y un cuerno, te da gear endgame: arco maestro o capa de invisibilidad. Elige uno.

Lo importante: NO le pegues. Si le pegas, se vuelve hostil y te dispara con un rifle que one-shot kills. Aprovecha que es uno de los pocos NPCs amistosos del juego.

Loadout objetivo a la noche 89

- Arco maestro O capa de invisibilidad (regalo del cazador)
- Martillo de obsidiana (sigue tier 4, no hay tier 5)
- Capa térmica reforzada
- Botas de invierno
- 20 vendas, 12 estofados, 5 carnes de carnero, 3 elixires

Noches 90 a 99: el final

Objetivo

Sobrevivir las últimas 10 noches en el campamento de cultistas y enfrentar el final.

Eventos clave

- Noche 90: llegas al campamento de cultistas. Sin retorno.
- Noche 92: primera oleada masiva (20+ enemigos por noche).
- Noche 95: mini-boss "el sumo cultista".
- Noche 99: el final. No te voy a spoilear qué pasa porque vale la pena verlo en vivo.

Lo que sí te puedo decir

- Las noches 90 a 95 son intensas pero sobrevivibles si llegaste con loadout completo
- Las noches 96 a 99 cambian el ritmo, no te puedo decir más sin spoilear
- El final tiene un mecánica nueva que no aparece en ningún otro biome
- Hay un secreto adicional para los que llegan con la capa de invisibilidad (no con el arco)

Si mueres en las últimas 10 noches

Pierdes el run completo. No hay save mid-arena. Si el squad cae, el run reinicia. Es brutal pero es por eso que vale la pena.

Squad comp final recomendada

Después de todos los runs muertos y los runs completados, esta es la comp que mejor jala:

- Tank: martillo de obsidiana, capa térmica, botas de invierno, linterna UV. Aguanta los hits y rompe la formación enemiga.
 - Ranged: arco maestro (regalo del cazador), capa térmica. Pega desde atrás, prioridad a cultistas con arma.
-

- Scout: capa de invisibilidad (regalo del cazador), arco largo. Explora adelante, marca enemigos, evade detección.

Si tienes squad de 3, sacrifica al scout. Si tienes squad de 2, vas en tank y support.

Consejos finales

- Haz pausas reales. Cada 20 noches mínimo. No haces el run completo en una sentada.
- Documenta el run. Si grabas la pantalla, lo subes al Discord, ayuda a la manada a aprender.
- No competías con otros squads. Cada run es único. El record de tiempo no importa, lo que importa es sobrevivir.
- Si mueres, retrospectiva. Antes de empezar otro run, anota qué falló. El run muerto enseña más que el completado.

Si llegaste hasta aquí leyendo, ya estás más preparado que el 90% de la manada. Cae al Discord y comparte tu progreso, ahí celebramos los runs completados con clip y todo.

Sobrevive las 99 noches, compa. Te esperamos al final.

ÚNETE A LA MANADA

Cae al Discord, compa.

Ahí compartimos clips, runs muertos, lore que nadie cuenta y los drops nuevos antes que en el sitio. Gratis siempre, sin spam.

tlacuacherx.com/comunidad