

ORÁCULO 1: ACCIÓN

01	Intrigar	35	Flaquear	69	Avanzar
02	Contratacar	36	Reprimir	70	Comandar
03	Debilitar	37	Cazar	71	Rehusar
04	Iniciar	38	Compartir	72	Encontrar
05	Crear	39	Destruir	73	Entregar
06	Prometer	40	Evitar	74	Esconderse
07	Vengar	41	Rechazar	75	Fortificar
08	Vigilar	42	Exigir	76	Traicionar
09	Derrotar	43	Explorar	77	Asegurar
10	Controlar	44	Fomentar	78	Llegar
11	Romper	45	Apoderarse	79	Afectar
12	Arriesgarse	46	Lamentar	80	Cambiar
13	Rendirse	47	Revelar	81	Defender
14	Inspeccionar	48	Reunirse	82	Debatir
15	Saquear	49	Desafiar	83	Respaldar
16	Escapar	50	Transformar	84	Seguir
17	Agredir	51	Perseverar	85	Construir
18	Desviar	52	Servir	86	Localizar
19	Amenazar	53	Comenzar	87	Soportar
20	Atacar	54	Moverse	88	Liberar
21	Marcharse	55	Coordinar	89	Perder
22	Preservar	56	Resistir	90	Reducir
23	Manipular	57	Esperar	91	Intensificar
24	Quitar	58	Impresionar	92	Distraer
25	Eliminar	59	Tomar	93	Viajar
26	Retirarse	60	Oponerse	94	Escoltar
27	Abandonar	61	Capturar	95	Aprender
28	Investigar	62	Abrumar	96	Comunicar
29	Sostener	63	Retar	97	Partir
30	Concentrarse	64	Adquirir	98	Buscar
31	Descubrir	65	Proteger	99	Cargar
32	Infringir	66	Terminar	100	Invocar
33	Ayudar	67	Reforzar		
34	Ratificar	68	Recuperarse		

ORÁCULO 2: TEMA

01	Riesgo	35	Historia	69	Recompensa
02	Capacidad	36	Mundo	70	Destino
03	Precio	37	Juramento	71	Impulso
04	Aliado	38	Protección	72	Poder
05	Batalla	39	Naturaleza	73	Recuerdo
06	Seguridad	40	Opinión	74	Ruina
07	Supervivencia	41	Responsabilidad	75	Artes místicas
08	Arma	42	Desagravio	76	Rival
09	Herida	43	Oportunidad	77	Problema
10	Refugio	44	Facción	78	Idea
11	Líder	45	Peligro	79	Venganza
12	Miedo	46	Corrupción	80	Salud
13	Tiempo	47	Libertad	81	Camaradería
14	Deber	48	Deuda	82	Rival
15	Secreto	49	Odio	83	Religión
16	Inocencia	50	Posesión	84	Espíritu
17	Renombre	51	Forastero	85	Fama
18	Dirección	52	Entrada	86	Desolación
19	Muerte	53	Tierras	87	Fuerza
20	Honor	54	Criatura	88	Conocimiento
21	Trabajo	55	Enfermedad	89	Verdad
22	Solución	56	Ventaja	90	Búsqueda
23	Herramienta	57	Sangre	91	Orgullo
24	Equilibrio	58	Lengua	92	Pérdida
25	Amor	59	Rumor	93	Ley
26	Impedimento	60	Debilidad	94	Camino
27	Creación	61	Avaricia	95	Aviso
28	Deterioro	62	Familia	96	Relación
29	Comercio	63	Recurso	97	Riqueza
30	Vínculo	64	Edificio	98	Hogar
31	Esperanza	65	Sueño	99	Estrategia
32	Superstición	66	Comunidad	100	Suministros
33	Paz	67	Guerra		
34	Engaño	68	Augurio		

ORÁCULO 3: REGIÓN

01-12	Las Islas del Escudo	61-72	El Interior
13-24	La Costa Quebrada	73-84	Las Colinas de la Tempestad
25-34	Los Bosques Primigenios	85-94	Las Montañas de los Velos
35-46	Las Tierras Anegadas	95-99	Los Yermos de la Devastación
47-60	El Refugio	100	Otro lugar

ORÁCULO 4: LUGAR

01	Escondrijo	19-20	Catarata	53-54	Acantilado
02	Ruinas	21-22	Cueva	55-56	Arboleda
03	Mina	23-24	Pantano	57-58	Aldea
04	Erial	25-26	Ciénaga	59-60	Páramo
05	Lugar místico	27-28	Desfiladero	61-62	Chaparral
06	Camino	29-30	Carretera	63-64	Vado fluvial
07	Puesto avanzado	31-32	Árbol	65-66	Valle
08	Muralla	33-34	Estanque	67-68	Bahía/Fiordo
09	Campo de batalla	35-36	Campos de cultivo	69-70	Estribación/Ladera
10	Choza	37-38	Marisma	71-72	Lago
11	Arroyo	39-40	Granja	73-75	Río
12	Guarida	41-42	Rápidos	76-79	Bosque denso
13	Fuerte	43-44	Paso de montaña	80-83	Costa
14	Puente	45-46	Sendero	84-88	Colina
15	Campamento	47-48	Calvero/Claro	89-93	Montaña
16	Túmulo/Tumba	49-50	Llanura	94-99	Bosque disperso
17-18	Caravana	51-52	Cresta	100	Anomalía

ORÁCULO 5: LUGAR EN AGUAS COSTERAS

01	Flota	11-15	Puerto	55-62	Bahía
02	Sargazo	16-23	Barco	63-70	Hielo
03	Restos de naufragio	24-30	Rocas	71-85	Isla
04	Lugar místico	31-38	Fiordo	86-99	Aguas abiertas
05	Guarida	39-46	Estuario	100	Anomalía
06-10	Pecio	47-54	Cala		

ORÁCULO 6: DESCRIPTOR DE UN LUGAR

01-02	En altura	35-36	Ocupado	69-70	A nivel del mar
03-04	Remoto	37-38	Rico	71-72	Hermoso
05-06	Expuesto	39-40	Grande	73-74	Fructífero
07-08	Pequeño	41-42	Violento	75-76	Exuberante
09-10	Accidentado	43-44	Defendido	77-78	Inundado
11-12	Diverso	45-46	Doblegado	79-80	Vacío
13-14	Duro	47-48	Místico	81-82	Extraño
15-16	Oscuro	49-50	Inaccesible	83-84	Corrupto
17-18	Problemático	51-52	Protegido	85-86	Pacífico
19-20	En disputa	53-54	Abandonado	87-88	Olvidado
21-22	Lúgubre	55-56	Amplio	89-90	En crecimiento
23-24	Salvaje	57-58	Nauseabundo	91-92	Estable
25-26	Fértil	59-60	Muerto	93-94	Tupido
27-28	Prohibido	61-62	En ruinas	95-96	Civilizado
29-30	Antiguo	63-64	Estéril	97-98	Desolado
31-32	Peligroso	65-66	Frío	99-00	Aislado
33-34	Oculto	67-68	Echado a perder		

ORÁCULO 7: NOMBRE DE UN ASENTAMIENTO

01-15 UNA CARACTERÍSTICA DEL PAISAJE.

Visualiza qué es. ¿Qué es lo que lo hace especial o distintivo?

Ejemplos:

01-10	Montealto	51-60	Vado Piedras
11-20	Aguas Salobres	61-70	Hondagua
21-30	Bosquefrío	71-80	Cascada Aguas Blancas
31-40	Cima de la Sangre	81-90	Grisario del Acantilado
41-50	El Árbol Sombrio	91-100	Tres Arroyos Grandes

16-30 UN EDIFICIO FABRICADO POR HUMANOS.

¿Qué es? ¿Por qué es importante para la historia de esta comunidad?

Ejemplos:

01-10	Puenteblanco	51-60	Estacada Barrera
11-20	Fortaleza del Solitario	61-70	Torrepedra
21-30	Alto del Túmulo	71-80	Salones del Espinar
31-40	Salones Rojos	81-90	Hogar de la Ceniza
41-50	Pozonegro	91-100	Malos Campos

31-45 UNA CRIATURA. ¿Por qué la gente del lugar ha elegido a esta criatura como su tótem? **¿Cómo se representa en el arte o en los rituales?**

Ejemplos:

01-10	El Barranco del Cuervo	51-60	Bosquillos del Jabalí
11-20	Marca de Oso	61-70	Zorrera
21-30	Riscolobos	71-80	Vigilia del Anciano
31-40	Aguja de las Águilas	81-90	Cerval Sembrado
41-50	El Reposo de la Wyverna	91-100	Sombra Vieja de Dragón

46-60 UN SUCESO HISTÓRICO.

¿Qué sucedió aquí? ¿Qué lugar o práctica conmemora este acontecimiento?

Ejemplos:

01-10	Espadarrota	51-60	El Desafío de Olgar
11-20	Caída del Loco	61-70	Aguasperdidas
21-30	Primer Encuentro	71-80	El Lamento de Rojirra
31-40	Yelmorroto	81-90	La Última Legión
41-50	Lamentos del Fantasma	91-100	Derrumbaderos

61-75 **UNA PALABRA EN UNA LENGUA DEL VIEJO MUNDO.**

¿A qué cultura pertenece esta palabra? ¿Qué significa?

Ejemplos:

01-10	Abon	51-60	Kazeera
11-20	Daveza	61-70	Khazu
21-30	Damula	71-80	Sova
31-40	Essus	81-90	Nabuma
41-50	Sina	91-100	Tizza

76-90 **UN ASPECTO ESTACIONAL O AMBIENTAL.**

¿Cómo influye el clima en este asentamiento?

Ejemplos:

01-10	Moradas de Invierno	51-60	Brezal de la Tarde
11-20	Refugio de Todos los Vientos	61-70	Risco de las Nieves
21-30	Descansadero de las Tormentas	71-80	Florida del Arroyal
31-40	Escarcha de Lóbrega	81-90	Los Hielos Rotos
41-50	Marea de Primavera	91-100	Romanza de Estío

91-100 **OTRA COSA...**

Ejemplos:

01-10	Bienes de comercio (La Casa de Hierro)
11-20	Una ciudad del Viejo Mundo (Nueva Arkesh)
21-30	Su fundador o habitante célebre (Salones de Kei)
31-40	Un dios (Elisor)
41-50	Un objeto histórico (Yelmo Negro)
51-60	Una especie de los primeros nacidos (Arroyo del Elfo)
61-70	Un nombre o palabra élfica (Nessana)
71-80	Una creencia o acontecimiento míticos (El Paso de las Almas)
81-90	Un término positivo (Bienvenida)
91-100	Un término negativo (Mala Sombra)

ORÁCULO 8: GENERADOR RÁPIDO DE NOMBRE PARA UN ASENTAMIENTO

	PRIMER TÉRMINO	SEGUNDO TÉRMINO
01-04	Páramo	de la Lóbrega
05-08	Vado	Verde
09-12	Risco	del Lobo
13-16	La Vigilia	del Cuervo
17-20	Esperanza	Gris
21-24	Bosque	del Rojo
25-28	Cresta	del Hacha
29-32	Piedra	Grande
33-36	Descansadero	de las Maderas
37-40	Cascada	de Abajo
41-44	Río	Blanco/a
45-48	Campo	de la Tormenta
49-52	Colina	Negra/o
53-56	Puente	del Lamento
57-60	Marca	Nueva/o
61-64	Túmulo	de Piedra
65-68	Tierra	de la Sombría
69-72	Salón	Perdido/a
73-76	Monte	de Arriba
77-80	Peña	de la Roca
81-84	Arroyuelo	del Escudo
85-88	Tumba	de la Espada
89-92	Granja	de las Nieves
93-96	Hogar	del Espinar
97-100	Ancho	de la Bahía

ORÁCULO 9: PROBLEMA DE UN ASENTAMIENTO

01-02	No aceptan forasteros	49-50	Escasean los alimentos
03-04	Descubrimiento peligroso	51-52	Una enfermedad fuera de control
05-06	Presagios funestos	53-54	Una alianza rota
07-08	Desastre natural	55-56	Un ataque inminente
09-10	Viejas heridas reabiertas	57-58	Caravana desaparecida
11-12	Un objeto importante desaparecido	59-60	Se revela un oscuro secreto
13-14	Han capturado a alguien	61-62	Expedición urgente
15-16	Fenómeno misterioso	63-64	Vacío de poder (sin líder)
17-18	Revuelta contra su líder	65-66	Familias en conflicto
19-20	Alguien a quien marginaron busca venganza	67-68	Liderazgo incompetente
21-22	Asentamiento rival	69-70	Belicosidad temeraria
23-24	La naturaleza contrataca	71-72	Bestia anda a la caza
25-26	Alguien ha desaparecido	73-74	Una traición interna
27-28	Se detiene la producción	75-76	Ruptura de una tregua
29-30	Asesinatos misteriosos	77-78	La ira de un fantasma
31-32	Es hora de pagar las deudas	79-80	Conflicto con los primeros nacidos
33-34	Liderazgo tiránico	81-82	Cierre de una ruta mercante
35-36	Accidente catastrófico	83-84	Entre dos fuegos
37-38	Alianza con sus rivales	85-86	Un forastero causa desavenencias
39-40	Saqueadores se ceban con las personas más débiles	87-88	Un evento importante corre peligro
41-42	Pasado maldito	89-90	Tradición peligrosa
43-44	Se acusa a una persona inocente	91-100	Tira dos veces
45-46	Corrompido por la magia negra		
47-48	Aislado por el mal tiempo		

ORÁCULO 10: ROL DE UN PERSONAJE

01-02	Criminal	28-30	Viajero	59-62	Artesano
03-04	Sanador	31-33	Practica las artes místicas	63-66	Batidor
05-06	Bandido	34-36	Sacerdote	67-70	Pastor
07-09	Guía	37-39	Marinero	71-74	Pescador
10-12	Artista	40-42	Peregrino	75-79	Guerrero
13-15	Mínero	43-45	Ladrón	80-84	Cazador
16-18	Mercenario	46-48	Aventurero	85-89	Saqueador
19-21	Proscrito	49-51	Carroñero	90-94	Mercader
22-24	Vagabundo	52-54	Líder	95-99	Granjero
25-27	Guardabosques	55-58	Guardia	100	Rol inusual

ORÁCULO 11: PROPÓSITO DE UN PERSONAJE

01-03	Hacerse con un objeto	52-54	Cobrar una deuda
04-06	Llegar a un acuerdo	55-57	Proteger un secreto
07-09	Construir una relación	58-60	Extender la fe
10-12	Provocar la ruptura de una relación	61-63	Enriquecerse
13-15	Buscar una verdad	64-66	Proteger a una persona
16-18	Pagar una deuda	67-69	Proteger el statu quo
19-21	Desmentir una falsedad	70-72	Mejorar su estatus
22-24	Dañar a un rival	73-75	Defender un lugar
25-27	Curar una enfermedad	76-78	Vengar un agravio
28-30	Encontrar a una persona	79-81	Cumplir con una obligación
31-33	Encontrar un hogar	82-84	Adquirir conocimientos
34-36	Hacerse con el poder	85-87	Demstrar su valía
37-39	Recuperar una relación	88-90	Encontrar la redención
40-42	Crear un objeto	91-92	Escapar de algo
43-45	Viajar a un lugar	93-95	Resolver una disputa
46-48	Adquirir provisiones	96-100	Tira dos veces
49-51	Rebelarse contra el poder		

ORÁCULO 12: DESCRIPTOR DE UN PERSONAJE

01	Estoico	35	Peligroso	69	Manipulador
02	Atractivo	36	Extravagante	70	Tranquilo
03	Pasivo	37	Alegre	71	Furtivo
04	Distante	38	Desfigurado	72	Seguro
05	Afectuoso	39	Intolerante	73	Débil
06	Generoso	40	Habilidoso	74	Amistoso
07	Creído	41	Miserable	75	Sabio
08	Armado	42	Asustadizo	76	Influyente
09	Inteligente	43	Insensible	77	Joven
10	Valiente	44	Salvaje	78	Aventurero
11	Feo	45	Amargado	79	Oprimido
12	Sociable	46	Astuto	80	Vengativo
13	Destinado a fracasar	47	Arrepentido	81	Cooperativo
14	Bien relacionado	48	Amable	82	Viste una armadura
15	Osado	49	Encantador	83	Apático
16	Envidioso	50	Distraído	84	Determinado
17	Beligerante	51	Crítico	85	Leal
18	Activo	52	Cautó	86	Enfermo
19	Suspícaz	53	Ingenioso	87	Religioso
20	Hostil	54	Cansado	88	Egoísta
21	Insensible	55	Herido	89	Anciano
22	Capaz	56	Ansioso	90	Apasionado
23	Talentoso	57	Poderoso	91	Violento
24	Experimentado	58	Atlético	92	Simpático
25	Engañoso	59	Resuelto	93	Temperamental
26	Ambicioso	60	Cruel	94	Obstinado
27	Agresivo	61	Silencioso	95	Incompetente
28	Engreído	62	Honesto	96	Avaricioso
29	Orgullosó	63	Infame	97	Cobarde
30	Severo	64	Se muere	98	Obsesionado
31	Dependiente	65	Huraño	99	Descuidado
32	Desconfiado	66	Artístico	100	Ha jurado por el Hierro
33	Fuerte	67	Discapacitado		
34	Perspicaz	68	Confuso		

ORÁCULO 13a: NOMBRES DEL PUEBLO DEL HIERRO

01	Solan	35	Tessa	69	Masías
02	Keelan	36	Sibila	70	Kanno
03	Cadigan	37	Morien	71	Razeena
04	Solak	38	Mona	72	Mira
05	Kodroth	39	Padma	73	Perella
06	Kione	40	Avella	74	Myrick
07	Katja	41	Naila	75	Qamar
08	Tion	42	Lio	76	Kormak
09	Artiga	43	Cera	77	Zura
10	Eos	44	Ithela	78	Zanita
11	Bastien	45	Zhan	79	Brynn
12	Elli	46	Kaivan	80	Tegan
13	Maura	47	Valeri	81	Pendry
14	Haleema	48	Hirsham	82	Quinn
15	Abella	49	Pemba	83	Fanir
16	Morter	50	Edda	84	Glain
17	Wulan	51	Lestara	85	Emelyn
18	Mai	52	Laggo	86	Kendi
19	Farina	53	Elstan	87	Althus
20	Pearce	54	Saskia	88	Leela
21	Wynne	55	Kabeera	89	Ishana
22	Haf	56	Caldas	90	Flint
23	Aeddon	57	Nisus	91	Delkash
24	Khinara	58	Serene	92	Nia
25	Milla	59	Chenda	93	Nan
26	Nakata	60	Themon	94	Keeara
27	Kynan	61	Erin	95	Katania
28	Kiah	62	Alban	96	Morell
29	Jaggar	63	Parcell	97	Temir
30	Beca	64	Jelma	98	Bas
31	Ikram	65	Willa	99	Sabine
32	Melia	66	Nadira	100	Tallus
33	Sidan	67	Gwen		
34	Deshi	68	Amara		

ORÁCULO 13B: NOMBRES DEL PUEBLO DEL HIERRO

01	Segure	35	Vigo	69	Sardia
02	Gethin	36	Sadia	70	Shona
03	Bataar	37	Malik	71	Kalidas
04	Basira	38	Dag	72	Wena
05	Joa	39	Kuno	73	Sendra
06	Glynn	40	Reva	74	Kori
07	Toran	41	Kai	75	Setara
08	Arasen	42	Kalina	76	Lucia
09	Kuron	43	Jihan	77	Maya
10	Griff	44	Hennion	78	Reema
11	Owena	45	Abram	79	Yorath
12	Adda	46	Aida	80	Rhoddri
13	Euros	47	Myrtle	81	Shekhar
14	Kova	48	Nekun	82	Servan
15	Kara	49	Menna	83	Reese
16	Morgan	50	Tahir	84	Kenrick
17	Nanda	51	Sarria	85	Indirra
18	Tamara	52	Nakura	86	Giliana
19	Asha	53	Akiya	87	Jebran
20	Delos	54	Talan	88	Kotama
21	Torgan	55	Mattick	89	Fara
22	Makari	56	Okoth	90	Katrin
23	Selva	57	Khulan	91	Namba
24	Kimura	58	Verena	92	Lonna
25	Rhian	59	Beltran	93	Taylah
26	Tristan	60	Del	94	Kato
27	Siorra	61	Ranna	95	Esra
28	Sayer	62	Alina	96	Eleri
29	Cortina	63	Muna	97	Irsia
30	Vesna	64	Mura	98	Kayu
31	Kataka	65	Torrens	99	Bevan
32	Keyshia	66	Yuda	100	Chandra
33	Mila	67	Nazmi		
34	Lili	68	Ghalen		

ORÁCULO 14: NOMBRES ÉLFICOS

01-02	Arsula	35-36	Ukames	69-70	Anatu
03-04	Naidita	37-38	Ahmeshki	71-72	Aralu
05-06	Belesunna	39-40	Ilσί	73-74	Arakhi
07-08	Vidarna	41-42	Mayatanay	75-76	Ibrahim
09-10	Ninsunu	43-44	Etana	77-78	Sinosu
11-12	Balathu	45-46	Gamanna	79-80	Jemshida
13-14	Dorosi	47-48	Nessana	81-82	Visapni
15-16	Gezera	49-50	Uralar	83-84	Hullata
17-18	Zursan	51-52	Tishetu	85-86	Sidura
19-20	Seleeku	53-54	Leucia	87-88	Kerihu
21-22	Utamara	55-56	Sutahe	89-90	Ereshki
23-24	Nebakay	57-58	Dotani	91-92	Cybela
25-26	Dismashk	59-60	Uktannu	93-94	Anunna
27-28	Mitunu	61-62	Retenay	95-96	Otani
29-30	Atani	63-64	Kendalanu	97-98	Ditani
31-32	Kinzura	65-66	Tahuta	99-100	Faraza
33-34	Sumula	67-68	Mattissa		

ORÁCULO 15: OTROS NOMBRES

	GIGANTES	TROLLS	VARÚS
01-04	Chone	Rattle	Vata
05-08	Banda	Scratch	Zora
09-12	Jochu	Wallow	Jasna
13-16	Kira	Groak	Charna
17-20	Khatir	Gimble	Tana
21-24	Chaidu	Scar	Soveen
25-28	Atan	Cratch	Radka
29-32	Buandu	Creech	Zlata
33-36	Javyn	Shush	Leesla
37-40	Khashin	Glush	Byna
41-44	Bayara	Slar	Meeka
45-48	Temura	Gnash	Iskra
49-52	Kida	Stoad	Jarek
53-56	Kathos	Grig	Darva
57-60	Tanua	Bleat	Neda
61-64	Bashtu	Chortle	Keha
65-68	Jaran	Cluck	Zhivka
69-72	Othos	Slith	Kvata
73-76	Khutan	Mongo	Staysa
77-80	Otaan	Creak	Evka
81-84	Martu	Burble	Vuksha
85-88	Baku	Vrusk	Muko
89-92	Tuban	Snuffle	Drako
93-96	Qudan	Leech	Aleko
97-100	Denua	Herk	Vojan

ORÁCULO 16: ACCIÓN DE COMBATE

- | | |
|-------|--|
| 01-03 | Forzar la rendición. |
| 04-06 | Coordinarse con sus aliados. |
| 07-09 | Reunir refuerzos. |
| 10-13 | Hacerse con alguien o algo. |
| 14-17 | Provocar una respuesta imprudente. |
| 18-21 | Intimidar o asustar. |
| 22-25 | Revelar una verdad inesperada. |
| 26-29 | Cambiar de objetivo, centrándose en alguien o algo nuevo. |
| 30-33 | Destruir o inutilizar algo. |
| 34-39 | Llevar a cabo una acción decisiva. |
| 40-45 | Reforzar las defensas. |
| 46-52 | Preparar una acción. |
| 53-60 | Usar el terreno de forma ventajosa. |
| 61-68 | Sacar provecho de la ventaja que le da una de sus armas o capacidades. |
| 69-78 | Crear una oportunidad. |
| 79-89 | Atacar con precisión. |
| 90-99 | Atacar con potencia. |
| 100 | Hacer algo completamente inesperado. |

ORÁCULO 17: CONSECUENCIAS DE UN FALLO CON LAS ARTES MÍSTICAS

- 01-04 Tu ritual produce el efecto opuesto al esperado.
- 05-08 El ritual te debilita. Quedas débil sin apenas fuerzas.
- 09-12 Un personaje aliado, una amistad o un compañero se ve afectado de forma negativa por el ritual.
- 13-16 Destruyes un objeto importante.
- 17-20 Por error, invocas una abominación.
- 21-24 Te derrumbas. Te pierdes en un sueño lleno de pesadillas.
- 25-28 Sufres un tormento físico que te deja su huella.
- 29-32 Escuchas voces espectrales que te susurran al oído oscuros presagios.
- 33-36 Te pierdes entre las sombras y acabas en otro lugar distinto.
No recuerdas cómo has llegado allí.
- 37-40 Alertas a alguien o a algo de tu presencia.
- 41-44 Algo toma el control y actúas en contra de un personaje aliado, amigo o compañero.
- 45-48 Los alrededores se ven afectados o dañados por el ritual, lo que provoca un problema.
- 49-52 Se malgastan bienes (medios, equipo o riqueza).
- 53-56 Pierdes un sentido durante varias horas.
- 57-60 Pierdes tu conexión con la magia durante un día más o menos.
Mientras tanto, no puedes realizar rituales.
- 61-64 Tu ritual afecta al objetivo de una forma inesperada y problemática.
- 65-68 Tu ritual revela una verdad sorprendente y perturbadora.
- 69-72 Los poderes oscuros te tientan.
- 73-76 Tienes una inquietante visión de tu futuro.
- 77-80 No puedes volver a realizar este ritual hasta que adquieras un importante componente.
- 81-84 Desarrollas un extraño miedo o compulsión.
- 85-88 Tu ritual provoca que las criaturas muestren un comportamiento extraño o agresivo.
- 89-92 Te atormenta una aparición de tu pasado.
- 93-96 Sufres una repentina enfermedad.
- 97-100 Tira dos veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
Si sacas dos veces el mismo resultado, agrava los efectos.

ORÁCULO 18: GIRO ARGUMENTAL DESTACADO

01-05	Todo era una distracción.
06-10	Se revela un oscuro secreto.
11-15	Salta una trampa.
16-20	Una suposición resulta ser falsa.
21-25	Se revela una alianza secreta.
26-30	Tus acciones benefician a un oponente.
31-35	Alguien, que nadie esperaba, regresa de improviso.
36-40	Se revela un/a antagonista que representa un peligro aún mayor.
41-45	Tú y tu rival compartís un objetivo común.
46-50	Se revela una identidad falsa.
51-55	Eres traicionado por alguien en quien confiabas.
56-60	Llegas demasiado tarde.
61-65	Se revela el auténtico enemigo o enemiga.
66-70	La oposición gana nuevos aliados.
71-75	Surge un nuevo peligro.
76-80	Alguien o algo desaparece.
81-85	Se revela la verdad sobre una relación.
86-90	Dos situaciones, en apariencia independientes, demuestran estar relacionadas.
91-95	Se revelan poderes o capacidades inesperadas.
96-100	Tira dos veces en esta tabla y aplica ambos resultados. Si sacas dos veces el mismo resultado, hazlo aún más espectacular.

ORÁCULO 19: NIVEL DE DESAFÍO

01-20	Problemático
21-55	Peligroso
56-80	Formidable
81-93	Extremo
94-100	Épico