

IRONSWORN LODESTAR

GUÍA DE REFERENCIA PARA IRONSWORN,
EL JUEGO DE ROL



IRONSWORN LODESTAR

GUÍA DE REFERENCIA PARA IRONSWORN,
EL JUEGO DE ROL

NOTA INICIAL

Cómo interactúan las mecánicas y la ficción.
IS 238

En esta guía encontrarás **frases resaltadas**. Estas frases suelen iniciarse con verbos o locuciones verbales tales como: imagina, describe, desarrolla, di, crea, piensa, explica, dale forma, establece, detalla, determina, elabora, concreta, pregúntate, plantea, hazte una composición de lugar, etc. Por ejemplo: «**Imagina cómo se comporta tu personaje y cómo el mundo reacciona ante él**».

Cómo buscar respuestas.
IS 34

El resultado y las palabras son un recordatorio para que visualices las situaciones, lugares y acciones de los personajes. No te apresures a tirar los dados centrándote solo en el resultado mecánico. Deja que la historia respire. Ve más allá de los detalles superficiales. Haz preguntas (o *Pregunta al oráculo*) y construye a partir de las respuestas.

SIGLAS
Esta guía utiliza las siglas IS para hacer referencia a las páginas del manual de *Ironsworn*.

¿ESTO QUÉ ES?

Lodestar es una guía de referencia para el juego de rol *Ironsworn*. Para saber más sobre *Ironsworn* y descargar el libro de reglas gratuito, visite www.thehillspres.es.

Ironsworn (edición española) ©2022 The Hills Press.

El texto de esta obra está publicado bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Para conocer detalles sobre licencias y el SRD de *Ironsworn*, visita ironswornrpg.com.

TEXTO

Shawn Tomkin.

EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Pedro Calvo.

Traducción: Pedro Calvo.

Arte: Daniel Jimbert.

Maquetación: Raig Concepción R. «Regik».

Diseño artístico: Fada Joe.

Corrección: Pedro Calvo.

CONTENIDOS

¿POR DÓNDE EMPEZAR?	6
Creación de personaje	6
Opcional: Distribución alternativa de características	6
Preparación de una campaña	8
RESUMEN DE LAS MECÁNICAS	9
Movimientos	9
La tirada de acción	9
Coincidencias	10
Impulso	10
Contadores de progreso	11
Los oráculos	12
Daño y Estrés	13
Inflingir daño	13
Recursos	13
Compañeros	13
LAS TIERRAS DEL HIERRO	14
Regiones	14
OPONENTES	16
Nivel de desafío	16
Grupos de PNJ	17
HACER MOVIMIENTOS	18
Glosario de movimientos	18
ÍNDICE DE MOVIMIENTOS	22
MOVIMIENTOS DE AVENTURA	23
Afrontar el peligro	23
Curar	23
Crear una ventaja	24
Reunir información	24
Acampar	25
Alcanzar tu destino	25
Viajar	26
Reabastecerte	26

MOVIMIENTOS DE RELACIÓN 27

Persuadir.....	27
Ayudar a un aliado	27
Pasar tiempo en una comunidad	28
Trazar el círculo	29
Escribir tu epílogo	29
Forjar un vínculo	30
Poner a prueba un vínculo	30

MOVIMIENTOS DE COMBATE 31

Entrar en liza	31
Golpear	31
Contratacar.....	32
Cambiar las tornas	32
Terminar la lucha	33
Batalla simplificada.....	33

MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO 34

Soportar el daño	34
Afrontar la muerte	35
Tu compañero sufre daño.....	35
Soportar el estrés.....	36
Quedarse sin suministros	36
Afrontar la desolación	37
Afrontar un contratiempo	37

MOVIMIENTOS DE BÚSQUEDA 38

Jurar por el Hierro	38
Alcanzar un hito.....	38
Cumplir tu juramento.....	39
Romper tu juramento	39
Mejorar	39

MOVIMIENTOS DE DESTINO 40

Paga el precio	40
Preguntar al oráculo.....	41

ORÁCULOS DE ACCIÓN Y TEMA 42

Acción.....	42
Tema	43

ORÁCULOS DE LUGAR	44
Región.....	44
Lugar	44
Lugar en aguas costeras.....	45
Descriptor de un lugar	45
ORÁCULOS DE ASENTAMIENTO	46
Nombre de un asentamiento	46
Generador rápido de nombre para un asentamiento	48
Problema de un asentamiento	49
ORÁCULOS DE PERSONAJE	50
Rol de un personaje	50
Propósito de un personaje.....	50
Descriptor de un personaje	51
Disposición de un personaje	51
ORÁCULOS DE NOMBRES	52
Nombres del pueblo del Hierro.....	52
Nombres élficos.....	54
Otros nombres	55
ORÁCULOS DE MOMENTOS DECISIVOS	56
Acción de combate	56
Consecuencias de un fallo con las artes místicas.....	57
Giro argumental destacado	58
Nivel de desafío	59
Búsqueda	59
Viajar	59
Oponentes.....	59

PRIMEROS PASOS

CREACIÓN DE PERSONAJES

Sigue los siguientes pasos en el orden que prefieras:

1. **Imagina cómo es tu personaje** (IS 44).
2. Ponle un **nombre** (IS 46).
3. Determina tus **características** repartiendo los siguientes valores entre corazón, filo, hierro, mente y sombra en cualquier orden: 3, 2, 2, 1 y 1 (IS 46).
4. Establece la **salud**, **entereza** y **suministros** en +5 (IS 46).
5. Establece el **impulso** en +2, el **impulso máximo** en +10 y su **valor inicial** en +2 (IS 48).
6. Registra hasta tres vínculos de trasfondo (IS 48).
7. Selecciona tres **recursos** (IS 52).
8. Toma nota de cualesquiera **objetos o equipo** relevantes (IS 59).
9. Establece un **juramento de trasfondo** y dale un nivel extremo o épico. Después, **crea el detonante** y procede a *Jurar por el Hierro*. Para los detalles sobre cómo crear tu campaña, consulta la página IS 227.

OPCIONAL: DISTRIBUCIÓN ALTERNATIVA DE CARACTERÍSTICAS

Puedes variar el tono del juego modificando los valores iniciales de las características de los personajes. Las características más altas tienden a poner a tu personaje en control de las situaciones. Las más bajas harán que asuma mayores riesgos y que las situaciones que enfrenta sean algo más caóticas.

A continuación se sugieren tres distribuciones de valores para tus características:

- **DESAFIANTE:** 4, 3, 3, 2, 2.
- **PELIGROSO (ESTÁNDAR):** 3, 2, 2, 1, 1.
- **DESALENTADOR:** 3, 2, 1, 1, 0.

PRIMEROS PASOS

Interpretas a héroes y heroínas que han jurado embarcarse en peligrosas búsquedas en las Tierras del Hierro. El género es fantasía oscura. Explorarás tierras vírgenes no holladas por el ser humano, combatirás a muerte en batallas desesperadas, forjarás vínculos con comunidades aisladas y revelarás los secretos de esta dura tierra. Lo más importante, jurarás por el Hierro, darás tu palabra y harás lo que sea necesario para cumplirla.

IRONSWORN

PERSONAJE

Nombre: []

Clase: [] Raza: [] Género: [] Fracción: []

CARACTERÍSTICAS

Determina tus **características** repartiendo los siguientes valores entre corazón, filo, hierro, mente y sombra en cualquier orden: 3, 2, 2, 1 y 1.

Corazón: [] Filo: [] Hierro: [] Mente: [] Sombra: []

JURAMENTOS

Establece un **juramento de trasfondo** y dale un nivel extremo o épico. Después, crea el detonante y procede a *Jurar por el Hierro*.

Corazón: [] Hierro: [] Mente: [] Sombra: []

DEBILIDADES

Al crear tu personaje, todas las **debilidades** deben estar sin marcar.

Corazón: [] Hierro: [] Mente: [] Sombra: []

RECURSOS

Todos los recursos tienen tres **capacidades**. Puedes usar las capacidades que tienen el cuadradito relleno. La primera capacidad suele venir preseleccionada. Si no es así, puedes elegir para comenzar cualquiera de las tres capacidades.

Corazón: [] Hierro: [] Mente: [] Sombra: []

VÍNCULOS

Comienzas tu primera sesión de juego con hasta 3 **vínculos de trasfondo**. Toma nota en algún sitio de las personas o comunidades con las que tienes vínculos y haz una marca en la primera casilla del contador de progreso de vínculos por cada vínculo de trasfondo que tengas.

SALUD Establece la **salud**, **ENTEREZA** y **SUMINISTROS** en +5.

DEBILIDADES

Al crear tu personaje, todas las **debilidades** deben estar sin marcar.

RECURSOS

Los **recursos** te dan opciones y bonificaciones adicionales cuando haces un movimiento y pueden incluir sus propios movimientos especiales. Cuando creas tu personaje, seleccionas 3 recursos con los que empiezas.

RECURSOS

Al *Cumplir tu juramento*, ganas **experiencia**. Puedes gastar la experiencia para Mejorar los recursos que ya tienes. En tal caso, selecciona una nueva capacidad del recurso (rellena un nuevo cuadradito). También puedes Mejorar comprando con la experiencia nuevos recursos.

Aunque pagues la experiencia, algunos recursos solo se pueden obtener una vez hayas cumplido ciertos requisitos mecánicos o narrativos. La cabecera del recurso describirá los requisitos.

PRIMEROS PASOS

PREPARACIÓN DE UNA CAMPAÑA

- 1. Crea tu personaje** (IS 227). **Imagina cómo es tu personaje.** Ponle un nombre, determina sus características y elige sus recursos. Si lo prefieres, puedes empezar creando primero el mundo de campaña (punto 2).
- 2. Crea tu mundo** (IS 228). Consulta el capítulo 4 (IS 134) y la sección «Tus verdades» (IS 147). **Establece dónde comenzará tu historia** y señala la ubicación en tu mapa.
- 3. Registra el progreso de tus vínculos de trasfondo** (IS 229). Crea hasta tres vínculos para representar tus conexiones con el hogar, tus amistades, la familia y otras relaciones. Anota con qué comunidades o individuos tienes esos vínculos y haz una marca por cada uno en la primera casilla del contador de progreso de vínculos de tu hoja de personaje.
- 4. Escribe tu juramento de trasfondo** (IS 230). Establece una búsqueda que represente tu meta final o tu motivación principal. El personaje ha jurado que la completará como parte de su historia de fondo. Anota el juramento y dale un nivel de desafío extremo o épico. No necesitas hacer el movimiento *Jurar por el Hierro* para esta búsqueda.
- 5. Crea el detonante** (IS 230). Plantea cuál es el problema que empuja a tu personaje a la acción.
- 6. Establece la escena** (IS 232). Decide si quieres empezar con un preludio (el mundo ordinario) o en mitad de la acción (*in medias res*). **Describe la escena** y comienza a jugar.
- 7. Jurar por el Hierro (página 38).** Haz este movimiento y anota tu juramento. Dale un nivel de desafío problemático, peligroso o formidable.
- 8. Sigüientes pasos** (IS 235). Basándote en el resultado del movimiento *Jurar por el Hierro*, **establece qué haces o qué sucede a continuación.** Si lo deseas, puedes desglosar los distintos hitos de tu aventura. Después, juega para descubrir qué ha de suceder.

RESUMEN DE LAS MECÁNICAS

MOVIMIENTOS

Cuando haces algo o te encuentras con una situación reglada por un movimiento, consulta el movimiento y sigue sus instrucciones para descubrir qué sucede a continuación.

Cuando en estas reglas se hace referencia a un movimiento —o si un movimiento referencia a otro en su texto—, el nombre del movimiento aparecerá en *cursiva*.

LA TIRADA DE ACCIÓN

Tira los **dados de desafío** (2d10) y el **dado de acción** (1d6). El dado de acción se suma a una de tus **características** y a las posibles **bonificaciones** para obtener la puntuación **total de la acción**. El total de la acción no puede ser mayor de 10 (ignora el exceso).

LOS DADOS DE DESAFÍO


3

+

2

+

1

=




6


4
Es mayor


8
NO es mayor

PUNTUACIÓN TOTAL DE LA ACCIÓN

Para determinar el resultado del movimiento, compara el total de la acción con cada dado de desafío por separado. El resultado más deseable es que el total sea mayor que el valor de cada dado por separado.

		
ÉXITO TOTAL	ÉXITO PARCIAL	FALLO
El total de la acción supera tanto al primer dado de desafío como al segundo.	El total de la acción supera solo a uno de los dados de desafío.	El total de la acción no supera ninguno de los dados de desafío.

LOS EMPATES SIEMPRE SE RESUELVEN A FAVOR DE LOS DADOS DE DESAFÍO. ES DECIR, EL TOTAL DE LA ACCIÓN DEBE SUPERAR UN DADO DE DESAFÍO —NO SOLO IGUALARLO— PARA QUE LA ACCIÓN SE CONSIDERE UN ÉXITO PARCIAL. EL TOTAL DE LA ACCIÓN DEBE SUPERAR AMBOS DADOS PARA QUE SE CONSIDERE UN ÉXITO TOTAL.

RESUMEN DE LAS MECÁNICAS

COINCIDENCIAS



Cuando obtienes una **coincidencia** al tirar los dados de desafío...

- **Éxito total:** La coincidencia debe representar un giro en la ficción, algo interesante o una nueva oportunidad.
- **Fallo:** La coincidencia debe representar un resultado aún peor, una complicación o un nuevo peligro. Las cosas se complican para ti de manera inesperada.

Si no se te ocurre nada, *Pregunta al oráculo*.

IMPULSO

El **impulso** varía de -6 a +10 y representa cómo te está yendo en tus búsquedas. Los resultados de los movimientos pueden indicarte que aumentes o reduzcas el impulso.

APROVECHAR EL IMPULSO

Puedes cancelar cualquier dado de desafío que sea menor que tu valor de impulso actual.



RESTABLECER EL IMPULSO

Después de aprovecharte del impulso, debes ajustar tu contador de impulso a su **valor de impulso inicial**.

- Por defecto, el valor de impulso inicial es +2.
- Si tienes una debilidad marcada, tu valor de impulso inicial es +1.
- Si tienes más de una debilidad marcada, tu valor de impulso inicial es 0.

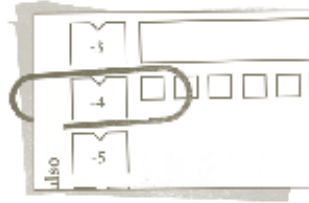
RESUMEN DE LAS MECÁNICAS

SUFRIR IMPULSO NEGATIVO

Cuando tu impulso es inferior a 0 y coincide con el valor [absoluto] del dado de acción, debes cancelar el dado de acción.

Cuando sufres una pérdida de impulso y tu contador ya está a -6, en vez de perder impulso, debes *Afrontar un contratiempo*.

DADO DE ACCIÓN



IMPULSO MÁXIMO

Tu **impulso máximo** comienza en +10 y se reduce en uno por cada debilidad marcada.

CONTADORES DE PROGRESO

Un **contador de progreso** se utiliza para medir tu ritmo de avance y determinar el resultado de una meta o desafío.

Un contador de progreso está compuesto por una fila de diez casillas que usas para **registrar el progreso** a medida que avanzas hacia una meta.



Cuando un movimiento te diga que debes registrar el progreso, completas tantas casillas —o haces tantas marcas— como se indica según el nivel de desafío.



Problemático
3 casillas completas
(12 marcas)



Peligroso
2 casillas completas
(8 marcas)



Formidable
1 casilla completa
(4 marcas)



Extremo
2 marcas



Épico
1 marca

RESUMEN DE LAS MECÁNICAS

CÓMO REGISTRAR EL PROGRESO DE LOS VÍNCULOS

Si estás registrando el progreso en el contador de progreso de tus vínculos, siempre haces 1 marca a menos que un movimiento te indique lo contrario. Los vínculos no tienen un nivel de desafío.

MOVIMIENTOS DE PROGRESO

Cuenta la cantidad de casillas de progreso completas —aquellas con cuatro marcas—. Esa es tu puntuación **total de progreso**. A continuación, tira los dados de desafío (2d10) y compara el total de progreso con el valor de los dados para determinar si has obtenido un éxito total, un éxito parcial o un fallo.



NO PUEDES APROVECHARTE DEL IMPULSO AL HACER UN MOVIMIENTO DE PROGRESO, PERO TAMPOCO TE AFECTARÁ EL IMPULSO NEGATIVO.

LOS ORÁCULOS

En el modo de juego cooperativo y en solitario *Pregunta al oráculo* cuando no se te ocurra una respuesta o desees desvelar detalles sobre tu mundo. En el modo de juego guiado, tu DJ puede usar este movimiento para responder a sus propias preguntas o para buscar inspiración a la hora de conducir la historia durante la sesión.

Cuando un movimiento o la tabla de un oráculo te pidan que generes un resultado entre 1 y 100, tira dos dados de diez caras. Decide, antes de tirar, qué dado representa las decenas y cuál las unidades.



RESUMEN DE LAS MECÁNICAS

DAÑO Y ESTRÉS

Cuando afrontes daños físicos o privaciones, haz el movimiento *Soportar el daño*. Cuando te enfrentas a la desesperación o sufres un choque emocional, haz el movimiento *Soportar el estrés*.

NIVEL DE DESAFÍO	DAÑO / ESTRÉS
Problemático	-1
Peligroso	-2
Formidable	-3
Extremo	-4
Épico	-5

INFLIGIR DAÑO

Cuando empuñas un arma letal (como una espada, hacha, lanza o arco), infliges 2 de daño. Si no tienes arma o empleas un arma improvisada o sencilla (como un escudo, palo, garrote, bastón o roca), infliges 1 de daño.

Cada punto de daño que infliges se registra en el contador de progreso de tu oponente, según corresponda a su nivel de desafío. Por ejemplo, cada punto de daño equivale a 2 marcas cuando luchas contra oponentes con nivel de desafío extremo o a 2 casillas completas (8 marcas) al luchar contra rivales peligrosos.

RECURSOS

Los suministros son una representación abstracta de tu equipamiento, lo que incluye munición, agua, comida e intendencia general. Tus aliados y tú compartís el mismo contador de suministros. Cuando los suministros caen a 0, todos los PJ hacen el movimiento *Quedarse sin suministros*.

COMPAÑEROS

Si sacas un 1 en tu dado de acción cuando utilizas la capacidad de un compañero, cualquier resultado negativo del movimiento afectará también a tu compañero.

Cuando *Tu compañero sufre daño*, si su salud llega a 0, corre el riesgo de morir.

LAS TIERRAS DEL HIERRO

REGIONES

Las Tierras del Hierro son una abrupta península de comunidades aisladas y áreas vírgenes en la frontera del mundo conocido. Las gentes que ahora se hacen llamar el Pueblo del Hierro se asentaron aquí hace dos generaciones, cuando un acontecimiento catastrófico los expulsó de su tierra natal.

- 1. Las Islas del Escudo.** Largo cordón de islas que corre en paralelo a la Costa Quebrada. Las gentes del Hierro, en su mayoría pescadores que arriesgan sus vidas en el mar, apenas han colonizado las islas.
- 2. La Costa Quebrada.** Una tierra abrupta con acantilados cuajados de nieve que dominan las aguas de un azul profundo. Los asentamientos del pueblo del Hierro están situados en el corazón de los fiordos, al abrigo de los estrechos valles.
- 3. Los Bosques Primigenios.** Una vasta superficie virgen de bosques milenarios. Casi todo el mundo evita esta región.
- 4. Las Tierras Anegadas.** Esta es una región poco accidentada de ciénagas, pantanos, lagos y ríos de aguas lentas. Un puñado de robustos habitantes del Hierro viven aquí en pequeños asentamientos contruidos en las cimas de las colinas o en casas sobre pilares en los pantanos.
- 5. El Refugio.** Se trata de una región extensa de bosques, ríos, matorrales y colinas bajas. Tras un arduo éxodo e incontables pérdidas, los primeros habitantes del Hierro llegaron a esta región y la consideraron un buen lugar donde comenzar de cero: un refugio, casi un oasis en una tierra, por lo demás, salvaje y cruel.
- 6. El Interior.** Esta región está formada por bosques formidables que arraigan en terreno escarpado. Las comunidades aisladas de habitantes del Hierro del Interior sirven, en su mayoría, como puntos de aprovisionamiento para cazadores y tramperos.
- 7. Las Colinas de la Tempestad.** Esta región de tierras altas se caracteriza por sus abruptas colinas y bajas montañas, ralos bosques de coníferas y amplias mesetas de hierba. En las colinas, hay asentamientos mineros y tribus nómadas del Hierro que viven pastoreando el ganado.
- 8. Las Montañas de los Velos.** Las cumbres de estas enormes montañas delimitan la frontera norte de las tierras conocidas. Los habitantes del Hierro que viven aquí forman parte en su mayoría de pequeñas comunidades mineras. También se aseguran de marchar al sur antes de que llegue el invierno.
- 9. Los Yermos de la Devastación.** Esta amplia llanura de hielo quebrado y cortante como astillas está deshabitada. Nadie conoce los límites de estas tierras o lo que hay más allá.



9

8

7

6

3

5

2

4

1

NIVEL DE DESAFÍO

NIVEL DE DESAFÍO	TIPO	PROGRESO	DAÑO
Problemático	Oponentes comunes	3 casillas/punto de daño	Inflige 1 punto de daño
Peligroso	Rivales capaces y criaturas mortíferas	2 casillas/punto de daño	Inflige 2 puntos de daño
Formidable	Rivales excepcionales y criaturas poderosas	1 casilla/punto de daño	Inflige 3 puntos de daño
Extremo	Antagonistas de habilidad o poder apabullantes	2 marcas/punto de daño	Inflige 4 puntos de daño
Épico	Leyendas de poder mítico	1 marca/punto de daño	Inflige 5 puntos de daño

Al *Entrar en liza* con un PNJ, has de crear para él un contador de progreso estándar (10 casillas). Si infliges daño al *Golpear* o *Contratacar*, registra el progreso por cada punto de daño en función de su nivel de desafío.

Si no logras defenderte con éxito del ataque de un PNJ y este te causa daño, has de *Soportar el daño*. Como parte de ese movimiento, habrás de reducir tu contador de salud en una cantidad igual al daño que inflija tu oponente, es decir, su nivel de desafío.

Si es apropiado para el PNJ, este también podría infligir estrés, en una cantidad igual a su nivel de desafío si no logras resistir una acción que te asuste, desmoralice o inquiete. También podría llevar a cabo una acción que te deje en desventaja, revele una complicación o cree un nuevo peligro.

Usa el movimiento *Terminar la lucha* cuando desees acabar la contienda, sumando el progreso que hayas acumulado contra tu rival.

OPONENTES

GRUPOS DE PNJ

Cuando luches contra un grupo de múltiples oponentes **problemáticos** o **peligrosos**, puedes combinarlos en un único contador de progreso. Llamamos a eso hacer un **grupo**.

Cuando combines varios oponentes en un único grupo, aumenta su nivel de desafío para representar así sus capacidades combinadas de infligir y resistir el daño.

- **Un grupo pequeño** (de 3 a 5 individuos) aumenta el nivel de desafío en uno.
- **Un grupo grande** (de 6 a 10 individuos), aumenta el nivel de desafío en dos.



HACER MOVIMIENTOS

GLOSARIO DE MOVIMIENTOS

Hay ciertas frases, términos e indicaciones de uso común en movimientos y recursos. Se resumen aquí (en orden alfabético).

«A cambio (de)»

Ajusta los contadores apropiados en la cantidad que te indiquen en el movimiento. Por lo general, ganarás +1 en un contador a cambio de perder -1 en otro.

«Aliado/Aliados»

Un aliado (IS 37) es un personaje bajo el control de otro jugador o jugadora.

«Compañero»

Un PNJ —por lo común un animal— que te ayuda: es un tipo de recurso (IS 37).

«Con un éxito/Si obtienes un éxito»

Procede de acuerdo con las instrucciones si obtienes un éxito parcial o total en un movimiento (la puntuación total de la acción supera uno o los dos dados de desafío).

«Con un éxito parcial/Si obtienes un éxito parcial»

Procede de acuerdo con las instrucciones si la puntuación total de la acción supera uno de los dados de desafío, pero es menor o igual al otro.

«Con un éxito total/Si obtienes un éxito total»

Procede de acuerdo con las instrucciones si la puntuación total de la acción supera ambos dados de desafío.

«Con un fallo/Si obtienes un fallo»

Procede de acuerdo con las instrucciones si la puntuación total de la acción no supera ninguno de los dados de desafío.

«Cuando...»

Se trata del disparador del movimiento. Cuando haces lo que indica o te encuentras esa situación, haz el movimiento. Solo tú —el personaje—, haces movimientos. Ni tú, ni la persona que hace de DJ hacéis movimientos por los PNJ o las criaturas. Si solo quieres saber si algo sucede o cómo actúa alguien, *Pregunta al oráculo* (IS 130).

«Debes *Soportar el daño* (X daño)»

Haz el movimiento *Soportar el daño* (IS 111) y reduce tu contador de salud en la cantidad indicada.

HACER MOVIMIENTOS

«Debes Soportar el estrés (X estrés)»

Haz el movimiento *Soportar el estrés* (IS 115) y reduce tu contador de entereza en la cantidad indicada.

«Elige»

El movimiento proporcionará una lista de opciones y te dirá cuántas se pueden seleccionar. Una opción no se puede seleccionar más de una vez.

«Ganas +X»

Añade esta cantidad al contador indicado. Por ejemplo, «ganas +2 de impulso» significa que aumentas tu contador de impulso en 2. No puedes incrementar ningún contador por encima de su máximo. Si un contador está al máximo y un movimiento te da la opción de aumentarlo, no puedes elegir esa opción.

Algunos recursos pueden ofrecerte bonificaciones adicionales. A menos que se indique lo contrario, la bonificación se añade a cualquier otra bonificación que te otorgue el movimiento. Si un movimiento te hace ganar +2 de impulso y estás usando un recurso que te da +1 de impulso cuando haces ese mismo movimiento, ganas +3 de impulso en total.

«Infliges daño»

Cuando infliges daño a tu oponente (IS 30), lo registras en forma de progreso en su contra. Si empuñas un arma letal (como una espada, hacha, lanza o arco), infliges 2 de daño. Si no tienes arma o empleas un arma improvisada o sencilla (como un escudo, palo, garrote, bastón o roca), infliges 1 de daño.

Cada punto de daño que infliges se registra en el contador de progreso de tu oponente, según corresponda a su nivel de desafío. Por ejemplo, cada punto de daño equivale a 2 marcas cuando tu oponente tiene un nivel de desafío extremo o a dos casillas completas (8 marcas) cuando solo es peligroso.

«Infliges +X de daño»

«Infliges +1 de daño» significa que el ataque que estás haciendo obtiene una bonificación al daño, por lo que causa 1 punto de daño adicional. Algunos recursos incrementan el daño que haces en circunstancias particulares. Un movimiento también podría darte la opción de aumentar el daño. Para ganar la bonificación, debes primero infligir daño con el movimiento. Suma cualquier daño adicional a tu daño y a continuación aplícalo al contador de progreso de tu oponente.

HACER MOVIMIENTOS

«Movimiento de progreso»

Los movimientos de progreso son un tipo especial de movimientos que sirven para determinar el resultado de una meta o desafío. Cuando hagas un movimiento de progreso, cuenta el número de casillas completas del contador de progreso —una casilla está completa si tiene cuatro marcas—. Ese número es la puntuación total de progreso. Después, tira los dados de desafío y compáralos con el total, como de costumbre, para determinar si ha sido un fallo, un éxito parcial o un éxito total. No puedes aprovecharte del impulso en estas tiradas, pero tampoco te afectará el impulso negativo.

«Paga el precio»

Cuando obtienes un fallo en un movimiento, es habitual que el movimiento te diga: «*Paga el precio*». Este movimiento (IS 126) te ayuda a resolver el resultado del fallo. Si juegas sin DJ, tienes tres opciones: o bien haces que ocurra, en función de las circunstancias, el resultado perjudicial más obvio o el más interesante; o bien tiras en la tabla del movimiento *Paga el precio* para descubrir qué sucede, o bien usas el movimiento *Pregunta al oráculo* (IS 130). Si juegas con DJ, puede pedirte que tires en la tabla, hablarlo con el grupo o tomar por su cuenta una decisión sobre lo que ha de suceder.

«Pierdes -X»

Resta este número del contador indicado. Por ejemplo, «pierdes -1 de suministros» te indica que restes 1 al contador de suministros. «Pierdes salud igual al nivel de desafío de tu oponente» te indica que restes a tu contador de salud la cantidad que corresponda al nivel de desafío de tu oponente. Cuando la cantidad específica esté abierta a la interpretación, reduce el contador según corresponda al desafío estimado que enfrentes.

NIVEL DE DESAFÍO	CANTIDAD
Problemático	-1
Peligroso	-2
Formidable	-3
Extremo	-4
Épico	-5

Un oponente contra el que te enfrentas inflige daño o estrés según su nivel. Por ejemplo, un oponente formidable inflige 3 puntos de daño o estrés.

En caso de duda, asume que el desafío es peligroso y ajusta el contador asociado en -2.

HACER MOVIMIENTOS

«Pregunta al oráculo»

Cuando busques inspiración para decidir el resultado de un movimiento, determinar qué debe suceder a continuación o descubrir detalles sobre el mundo, *Pregunta al oráculo* (IS 130). Este movimiento te permite hacer preguntas y obtener respuestas de sí/no o realizar lluvias de ideas a partir de unas cuantas propuestas generadas al azar. Cuando juegas con DJ, ella o él es el oráculo. Pregúntale para saber lo que pasa a continuación —o intercambiad impresiones—.

«Suma +X»

Añade este número a tu dado de acción. Súmalo a cualesquiera otras bonificaciones que recibas, como la de característica. La puntuación total de la acción es el dado de acción + tu característica + bonificaciones. Consulta la página IS 20 para más detalles.

«Tira +[CARACTERÍSTICA]»

Suma el valor de la característica indicada a tu dado de acción. Esta es la tirada de acción básica (IS 20). La mayoría de movimientos te indicarán qué característica debes usar: «Tira +hierro». Si no lo hacen o te dan a elegir, usa la más adecuada.

«Puedes volver a tirar de nuevo»

Después de hacer la tirada de un movimiento, puedes devolver a tu mano cualesquiera dados que elijas, incluyendo el dado de acción y uno o ambos dados de desafío. Aparta y reserva el resto de los dados. Vuelve a tirar los dados que elegiste, todos a la vez. Tan solo puedes volver a tirar una vez por movimiento. Elige con cuidado, porque el nuevo resultado combinado de todos los dados (los que has vuelto a tirar y los que apartaste) será el definitivo.



ÍNDICE DE MOVIMIENTOS

MOVIMIENTOS DE AVENTURA	23
Afrontar el peligro.....	23
Curar	23
Crear una ventaja	24
Reunir información.....	24
Acampar.....	25
Alcanzar tu destino	25
Viajar	26
Reabastecerte	26
MOVIMIENTOS DE RELACIÓN	27
Persuadir.....	27
Ayudar a un aliado	27
Pasar tiempo en una comunidad	28
Trazar el círculo	29
Escribir tu epílogo	29
Forjar un vínculo	30
Poner a prueba un vínculo	30
MOVIMIENTOS DE COMBATE	31
Entrar en liza	31
Golpear.....	31
Contratacar	32
Cambiar las tornas	32
Terminar la lucha	33
Batalla simplificada.....	33
MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO	34
Soportar el daño	34
Afrontar la muerte	35
Tu compañero sufre daño.....	35
Soportar el estrés.....	36
Quedarse sin suministros	36
Afrontar la desolación	37
Afrontar un contratiempo	37
MOVIMIENTOS DE BÚSQUEDA	38
Jurar por el Hierro	38
Alcanzar un hito.....	38
Cumplir tu juramento.....	39
Romper tu juramento	39
Mejorar	39
MOVIMIENTOS DE DESTINO	40
Paga el precio	40
Preguntar al oráculo.....	41

MOVIMIENTOS DE AVENTURA

AFRONTAR EL PELIGRO

Cuando **intentas algo arriesgado o reaccionas ante una amenaza inminente**, **concreta** cómo lo vas a hacer y tira. Si actúas...

- Con rapidez, agilidad o precisión, tira +filo.
- Con carisma, lealtad o coraje, tira +corazón.
- Con una acción agresiva, una defensa enérgica, fuerza o resistencia, tira +hierro.
- Usando tus conocimientos, perspicacia u observación, tira +mente.
- Con sigilo, engaños o artimañas, tira +sombra.

Con un **éxito total**, consigues lo que pretendías o evitas la amenaza. Ganas +1 de impulso.

Con un **éxito parcial**, tienes éxito, pero con un coste. Elige una:

- No llegarás a tiempo de...; se desvanece tu ventaja; o enfrentas un nuevo peligro: Pierdes -1 de impulso.
- El personaje se agota o resulta herido: Debes *Soportar el daño* (1 de daño).
- El personaje se asusta o desanima: Debes *Soportar el estrés* (1 de estrés).
- Gastas bienes (medios, equipo o riqueza): Pierdes -1 de suministros.

Con un **fallo**, fracasas o tu progreso se ve obstaculizado por un giro dramático de los acontecimientos que supondrá un coste. *Paga el precio.*

.....

EN COMBATE:

- **Requiere que lleves la iniciativa:** Acción proactiva (como superar un obstáculo).
- **No requiere que lleves la iniciativa:** Reaccionas para evitar un peligro, escapas o solo te defiendes (sin devolver el golpe).

CURAR

Cuando **tratas una lesión o una dolencia**, tira +mente. Si estás tratando tus propias heridas, tira +mente o +hierro, la que sea menor.

Con un **éxito total**, el tratamiento funciona. Si tu personaje o el personaje aliado que tratas está herido, puedes eliminar dicha condición. Después, tu personaje o el aliado gana +2 de salud.

Con un **éxito parcial**, como arriba, pero pierdes -1 de suministros o -1 de impulso, a tu elección.

Con un **fallo**, el tratamiento es ineficaz. *Paga el precio.*

MOVIMIENTOS DE AVENTURA

CREAR UNA VENTAJA

Cuando **analizas una situación, te preparas o intentas mejorar tu efectividad, concreta cómo lo vas a hacer** y tira. Si actúas...

- Con rapidez, agilidad o precisión, tira +filo.
- Con carisma, lealtad o coraje, tira +corazón.
- Con una acción agresiva, una defensa enérgica, fuerza o resistencia, tira +hierro.
- Usando tus conocimientos, perspicacia u observación, tira +mente.
- Con sigilo, engaños o artimañas, tira +sombra.

Con un **éxito total**, ganas una ventaja. Elige una:

- Tomas el control: Haz otro movimiento ahora mismo —que no sea de progreso—; al hacer el movimiento suma +1.
- Te preparas para actuar: Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, tu ventaja es transitoria. Ganas +1 de impulso.

Con un **fallo**, fracasas o tus suposiciones te la juegan. *Paga el precio.*

EN COMBATE:

- Requiere que lles la iniciativa.

REUNIR INFORMACIÓN

Cuando **inspeccionas un área, haces preguntas, realizas una investigación o sigues un rastro**, tira +mente. Si estás en una comunidad o haces preguntas a alguien con quien compartes un vínculo, suma +1.

Con un **éxito total**, descubres algo útil y específico. El camino que debes seguir o lo que debes hacer para progresar queda claro. **Imagina qué es lo que descubres** —en caso de duda, *Pregunta al oráculo*—. Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, la información complica tu búsqueda o introduce un nuevo peligro. **Imagina qué descubres** —en caso de duda, *Pregunta al oráculo*—. Ganas +1 de impulso.

Con un **fallo**, tu investigación descubre una amenaza grave o revela una verdad incómoda que compromete tu búsqueda. *Paga el precio.*

MOVIMIENTOS DE AVENTURA

ACAMPAR

Cuando **descansas y te repones durante varias horas en la naturaleza**, tira +suministros.

Con un **éxito total**, tú y cada aliado elegís dos. Con un **éxito parcial**, elegís una:

- Recuperarte: Tanto tú como tus PNJ compañeros ganáis +1 de salud.
- Compartir: Pierdes -1 de suministros y tanto tú como tus PNJ compañeros ganáis +1 de salud.
- Relajarte: Ganas +1 de entereza.
- Concentrarte: Ganas +1 de impulso.
- Prepararte: Al abandonar el campamento, obtén una bonificación de +1 para *Viajar*.

Con un **fallo**, no hallas descanso. *Paga el precio*.

ALCANZAR TU DESTINO

MOVIMIENTO DE PROGRESO

Cuando **tu viaje llega a su fin**, tira los dados de desafío y compáralos con tu progreso. No tengas en cuenta el impulso en esta tirada.

Con un **éxito total**, la situación al llegar te es propicia. Elige una:

- Haz otro movimiento ahora mismo —que no sea de progreso— y suma +1 al hacerlo.
- Ganas +1 de impulso.

Con un **éxito parcial**, llegas a tu destino, pero te enfrentas a imprevistos en forma de peligros o complicaciones. **Concreta en qué consisten** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda).

Con un **fallo**, o bien te has perdido sin remedio; o bien una vez allí se revela que no ha servido de nada llegar o tu información sobre el destino no era correcta. Si el viaje continúa, elimina todo el progreso salvo una casilla (4 marcas) y aumenta el nivel de desafío del viaje en uno (excepto si ya era épico).



MOVIMIENTOS DE AVENTURA

VIAJAR

Cuando **vijas por tierras desconocidas o peligrosas**, primero determina el nivel de desafío de tu viaje.

- Un viaje problemático: 3 casillas (12 marcas) por cada lugar de paso en el viaje.
- Un viaje peligroso: 2 casillas (8 marcas) por cada lugar de paso en el viaje.
- Un viaje formidable: 1 casilla (4 marcas) por cada lugar de paso en el viaje.
- Un viaje extremo: 2 marcas por cada lugar de paso en el viaje.
- Un viaje épico: 1 marca por cada lugar de paso en el viaje.

Después, para cada tramo del viaje, tira +mente. Si partes de una comunidad con la que tienes un vínculo, suma +1 a la tirada inicial.

Con un **éxito total**, llegas a un lugar de paso en tu viaje. Si no conoces el lugar, **imagina cómo es** —*Pregunta al oráculo*, en caso de duda—. A continuación, elige una:

- Haces buen uso de tus medios y equipo: Registra el progreso.
- Forzar la marcha: Registras el progreso y ganas +1 de impulso, pero pierdes -1 de suministros.

Con un **éxito parcial**, alcanzas un lugar de paso en tu viaje. Registra el progreso, pero pierdes -1 de suministros.

Con un **fallo**, tu viaje se ve interrumpido por un acontecimiento que te pone en riesgo. *Paga el precio.*

REABASTECERTE

Cuando **cazas, forrajeas, recoges alimentos o rebuscas para encontrar algo de utilidad**, tira +mente.

Con un **éxito total**, aumentas tus bienes (medios, equipo o riqueza). Ganas +2 de suministros.

Con un **éxito parcial**, ganas hasta +2 de suministros, pero pierdes -1 de impulso por cada punto de suministro ganado.

Con un **fallo**, no encuentras nada de provecho. *Paga el precio.*

MOVIMIENTOS DE RELACIÓN

PERSUADIR

Cuando **intentas persuadir a alguien de que haga (o no haga) algo**, **imagina cómo podrías lograrlo** y tira. Si...:

- Recurras a tu carisma, ofreces algo a cambio, convences o tranquilizas a la otra parte: Tira +corazón (suma +1 si compartís un vínculo).
- Empleas amenazas o provocaciones: Tira +hierro.
- Empleas mentiras o engaños: Tira +sombra.

Con un **éxito total**, hace lo que quieres o comparte lo que sabe. Ganas +1 de impulso. Si aprovechas la coyuntura para *Reunir Información*, haz ese movimiento ahora y suma +1.

Con un **éxito parcial**, como arriba, pero te pide algo a cambio. **Concreta qué es lo que quiere** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda).

Con un **fallo**, no cede o te exige a cambio algo muy costoso. *Paga el precio*.

.....

EN COMBATE:

- **Requiere que lleves la iniciativa:** Provocar que se rindan.
- **No requiere que lleves la iniciativa:** Rendirte.

AYUDAR A UN ALIADO

Al *Crear una ventaja con el fin de ayudar a un personaje aliado* y obtener un éxito (total o parcial), el aliado —en vez de ti— puede aprovecharse de los beneficios del movimiento. Si estáis en combate y obtuviste un éxito total, tanto tú como el personaje aliado lleváis la iniciativa.

.....

EN COMBATE:

- **Requiere que lleves la iniciativa.**



MOVIMIENTOS DE RELACIÓN

PASAR TIEMPO EN UNA COMUNIDAD

Cuando **pasas tiempo en una comunidad buscando ayuda**, tira +corazón. Suma +1 si compartes un vínculo con la comunidad.

Con un **éxito total**, tú y cada aliado podéis elegir dos opciones de entre las categorías que se presentan a continuación. Con un **éxito parcial**, podéis elegir solo una opción. Además, quienes compartan un vínculo con la comunidad pueden elegir una opción adicional.

Con un éxito (total o parcial), tenéis la opción de volver a tirar +corazón en una de las acciones de «recuperación» que hayáis elegido. Quienes compartan un vínculo con la comunidad, suman +1. Con un éxito total, ganas un +2 adicional en esa acción. Con un éxito parcial, ganas un +1 adicional. Con un fallo, las cosas van mal y pierdes todos los beneficios de esa acción.

Eliminar una condición:

- Recuperarse: El personaje ya no está herido. Ganas +1 de salud.
- Reconfortarse: El personaje ya no está conmocionado. Ganas +1 de entereza.
- Equiparse: El personaje ya no está sin suministros. Ganas +1 de suministro.

Recuperación:

- Reponerse: Tú y tus compañeros ganáis +2 de salud.
- Relacionarse: Ganas +2 de entereza.
- Aprovisionarse: Ganas +2 de suministros.
- Planificar: Ganas +2 de impulso.

Prestar ayuda:

- Iniciar una búsqueda: **Establece lo que podría necesitar la comunidad o los problemas por los que podría estar pasando** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda). Si decides ayudar, procede a *Jurar por el Hierro* y suma +1 al hacerlo.

Con un **fallo**, no encontrarás ayuda en este lugar. *Paga el precio*.

MOVIMIENTOS DE RELACIÓN

TRAZAR EL CÍRCULO

Cuando **desafías a alguien a un duelo formal o aceptas un desafío**, tira +corazón. Si compartes un vínculo con esta comunidad, suma +1.

Con un **éxito total**, ganas +1 de impulso. También puedes elegir hasta tres alardes. En tal caso, ganas a cambio, además, +1 de impulso por cada uno de ellos.

Con un **éxito parcial**, puedes elegir un alarde. En tal caso, ganas a cambio +1 de impulso.

Alardes:

- Conceder el primer golpe: Tu oponente tiene la iniciativa.
- Descubrirse: Tu escudo y armadura no te proporcionan beneficio alguno; el daño que causa tu oponente se ve aumentado en +1.
- Soltar el hierro: Las armas no te proporcionan ningún beneficio; haces daño 1.
- Derramar tu propia sangre: *Soportar el daño* (1 de daño).
- A muerte: De un modo u otro, el combate debe acabar con una muerte.

Con un **fallo**, comienzas el duelo en desventaja. Tu contrincante tiene la iniciativa. *Paga el precio.*

A continuación, haz movimientos para resolver el combate. Si consigues vencer, puedes manifestar una exigencia legítima y tu rival debe aceptarla o perder su honor y posición. Si rechazas el desafío, te rindes o te derrotan, será tu rival quien exprese su exigencia.

ESCRIBIR TU EPÍLOGO

MOVIMIENTO DE PROGRESO

Cuando **te retiras y dejas atrás tu vida de aventuras, búsquedas y juramentos**, responde: **¿Qué deseas que suceda? ¿Qué temes que suceda?** Después, tira los dados de desafío y compara el resultado con tu total de progreso en vínculos. No tengas en cuenta el impulso en esta tirada.

Con un **éxito total**, las cosas suceden tal y como deseabas.

Con un **éxito parcial**, tu vida da un giro inesperado, pero no necesariamente a peor. Te encuentras pasando tus días con alguien o en un lugar que no esperabas. **¿En qué consiste este giro inesperado?** En caso de duda, *Pregunta al oráculo.*

Con un **fallo**, tus temores se hacen realidad.

MOVIMIENTOS DE RELACIÓN

FORJAR UN VÍNCULO

Cuando **pasas un tiempo considerable con una persona o en una comunidad, trabajas en equipo para afrontar dificultades o haces causa común sin importar los sacrificios**, puedes intentar crear un vínculo. Si lo intentas, tira +corazón. Si haces este movimiento después de *Cumplir tu juramento* en beneficio de la parte con la que intentas crear un vínculo, puedes volver a tirar de nuevo (uno o más dados).

Con un **éxito total**, toma nota del vínculo, haz una marca en el contador de progreso de tus vínculos y elige una.

- Ganas +1 de entereza.
- Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, te piden algo primero. Imagina qué podría ser (*Pregunta al oráculo* en caso de duda), dáselo (o procede a *Jurar por el Hierro* que se lo darás) y haz una marca en el contador de progreso de tus vínculos. Si te niegas a darles lo que te piden o no consigues dárselo, *Paga el precio*.

Con un **fallo** te rechazan. *Paga el precio*.

PONER A PRUEBA UN VÍNCULO

Cuando **las circunstancias, un conflicto o una traición ponen a prueba uno de tus vínculos**, tira +corazón.

Con un **éxito total**, las dificultades han reforzado el vínculo. Elige una.

- Ganas +1 de entereza.
- Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, el vínculo se ha debilitado y debes demostrar tu lealtad. **Imagina qué podría ser lo que la otra parte necesita para reforzar el vínculo** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) y llévalo a cabo (o procede a *Jurar por el Hierro* que lo harás). Si no estás dispuesto a hacerlo o fracasas al intentarlo, borra el vínculo y *Paga el precio*.

Con un **fallo**, o si no tienes ya interés en conservar la relación, borra el vínculo y *Paga el precio*.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

ENTRAR EN LIZA

Cuando **entras en combate**, establece primero el nivel de desafío de cada uno de tus oponentes:

- Un oponente problemático: Por cada punto de daño que infliges, registras un progreso de 3 casillas completas (12 marcas); el oponente inflige daño 1.
- Un oponente peligroso: Por cada punto de daño que infliges, registras un progreso de 2 casillas completas (8 marcas); el oponente inflige daño 2.
- Un oponente formidable: Por cada punto de daño que infliges, registras un progreso de 1 casilla completa (4 marcas); el oponente inflige daño 3.
- Un oponente extremo: Por cada punto de daño que infliges, haces 2 marcas; el oponente inflige daño 4.
- Un oponente épico: Por cada punto de daño que infliges, haces 1 marca; el oponente inflige daño 5.

Después, tira para determinar quién ha tomado el control de la situación. Si...:

- Te enfrentas a tu oponente: Tira +corazón.
- Golpeas sin previo aviso a tu oponente o tomas una posición ventajosa cuando no se ha percatado de tu presencia: Tira +sombra.
- Te han emboscado: Tira +mente.

Con un **éxito total**, ganas +2 de impulso. Llevas la iniciativa.

Con un **éxito parcial**, elige una:

- Afianzas tu posición: Ganas +2 de impulso.
- Te dispones para actuar: Llevas la iniciativa.

Con un **fallo**, comienzas el combate en situación de desventaja. *Paga el precio*. Tu oponente lleva la iniciativa.

GOLPEAR

LLEVAS LA INICIATIVA

Cuando **tienes la iniciativa y atacas cuerpo a cuerpo**, tira +hierro. Cuando **tienes la iniciativa y atacas a distancia**, tira +filo.

Con un **éxito total**, infliges +1 de daño. Conserva la iniciativa.

Con un **éxito parcial**, infliges daño y pierdes la iniciativa.

Con un **fallo**, tu ataque fracasa. *Paga el precio*. Tu oponente lleva la iniciativa.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

CONTRATACAR

TU Oponente lleva la iniciativa

Cuando **tu oponente lleva la iniciativa y luchas cuerpo a cuerpo**, tira +hierro. Cuando **intercambias una salva de proyectiles a distancia o disparas contra un objetivo que avanza**, tira +filo.

Con un **éxito total**, infliges daño y tienes la iniciativa. Elige una:

- Refuerzas tu posición: Ganas +1 de impulso.
- Encuentras un punto débil: Infliges +1 de daño.

Con un **éxito parcial**, infliges daño, pero *Paga el precio*. Tu oponente tiene la iniciativa.

Con un **fallo**, estás contra las cuerdas. *Paga el precio*. Tu oponente tiene la iniciativa.

CAMBIAR LAS TORNAS

TU Oponente lleva la iniciativa

Una vez por combate, cuando **lo arriesgas todo**, puedes robarle la iniciativa a tu oponente para hacer un movimiento —que no sea de progreso—. Cuando lo hagas, suma +1. Además, en caso de obtener un éxito (total o parcial) ganas +1 de impulso.

Si no logras un éxito (total o parcial), has de sufrir un resultado terrible. *Paga el precio*.

INICIATIVA

Sigue las siguientes pautas para determinar si tienes la iniciativa:

- **Cuando obtienes un éxito total**, tomas la iniciativa o la conservas.
- **Cuando obtienes un fallo o un éxito parcial**, tu oponente pasa a llevar la iniciativa y tú la pierdes.

Cuando tienes la iniciativa, llevas la delantera y no solo reaccionas, sino que puedes anticiparte a los acontecimientos y decidir qué hacer para conseguir tus objetivos. Por regla general, tienes a tu disposición los siguientes movimientos:

- *Golpear* para atacar.
- *Crear una ventaja* táctica, mejorar tu posición o preparar otro movimiento.
- *Afrontar el peligro* para superar un obstáculo.
- *Ayudar a un aliado* para darle una ventaja.
- *Persuadir* a tus oponentes para que se rindan.
- *Terminar la lucha* para intentar acabar con tu rival.

Cuando tu oponente tiene la iniciativa, sus acciones te obligan a reaccionar. Por lo general, puedes hacer los siguientes movimientos:

- Arriesgarte a *Contratacar*.
- *Afrontar el peligro* para escapar, para concentrarte en la defensa (sin devolver el golpe) o cuando reaccionas para evitar un peligro.
- *Persuadir* a tu rival para que acepte tu rendición.
- *Cambiar las tornas* (una vez por combate) para robarle la iniciativa.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

TERMINAR LA LUCHA

LLEVAS LA INICIATIVA

MOVIMIENTO DE PROGRESO

Cuando **haces un movimiento para llevar a cabo una acción decisiva** y obtienes un éxito total, puedes decidir el resultado de la lucha. De hacerlo, tira los dados de desafío y compara el valor de los dados con el contador de progreso de tu oponente. No tengas en cuenta el impulso en esta tirada.

Con un **éxito total**, tu oponente ya no está en la lucha. Puede huir, rendirse, quedar fuera de combate o morir, según sea apropiado para la situación (*Pregunta al oráculo* en caso de duda). Si aún hay más rivales, tú llevas la iniciativa.

Con un **éxito parcial**, como arriba, pero además debes elegir una:

- Es peor de lo que pensabas: Debes *Soportar el daño*.
- La situación te desborda: Debes *Soportar el estrés*.
- Tu victoria es temporal: Aparece un nuevo peligro o rival, o bien un peligro existente empeora.
- Sufres daños colaterales: Algo de valor se pierde o se rompe, o bien alguien importante para ti deberá pagar un coste.
- Pagarás por ello: Uno de tus objetivos se te escapa de las manos.
- No caerá en el olvido: Has quedado marcado por la venganza. Alguien vendrá a cobrársela.

Con un **fallo**, has sido derrotado en la lucha. *Paga el precio*.

BATALLA SIMPLIFICADA

Cuando **luchas en una batalla** y todo se difumina y acaba antes de que te des cuenta, determina tu objetivo y tira. Si sobre todo...:

- Luchas a distancia o usas la velocidad y el terreno a tu favor: Tira +filo.
- Luchas apelando al coraje, tus aliados o compañeros: Tira +corazón.
- Luchas cuerpo a cuerpo para aplastar a tus oponentes: Tira +hierro.
- Luchas empleando artimañas para confundir a tus oponentes: Tira +sombra.
- Luchas recurriendo a tu inteligencia para aventajar y superar a tus oponentes. Tira +mente.

Con un **éxito total**, logras tu objetivo sin condiciones. Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, logras tu objetivo, pero no sin un coste. *Paga el precio*.

Con un **fallo**, te derrotan y no logras tu objetivo. *Paga el precio*.

MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO

SOPORTAR EL DAÑO

Cuando **sufres daño**, pierdes salud igual al nivel de desafío de tu oponente o tanta como sea apropiado según la situación. Si tu salud llega a 0, pierdes el sobrante en impulso en vez de en salud.

Después, tira +salud o +hierro, la que sea más alta.

Con un **éxito total**, elige una:

- No era para tanto: Si tu salud es mayor de 0, pierdes -1 de impulso y a cambio ganas +1 de salud.
- El dolor es mi alimento: Ganas +1 de impulso.

Con un **éxito parcial**, sigues adelante a pesar de las dificultades.

Con un **fallo**, pierdes -1 de impulso. Si tu salud es 0, elige entre marcar la debilidad herido o mutilado (si es que queda alguna por marcar) o tira en la siguiente tabla.

TIRADA	RESULTADO
01-10	El daño es mortal. Debes <i>Afrontar la muerte</i> .
11-20	Te estás muriendo. Te necesitas <i>Curar</i> antes de que trascorra una o dos horas o deberás <i>Afrontar la muerte</i> .
21-35	Quedas inconsciente y no puedes actuar. Si te dejan en paz, volverás en ti en una o dos horas. Si alguien tiene la ocasión de hacerte daño y no muestra clemencia, debes <i>Afrontar la muerte</i> .
36-50	Te tambaleas y luchas por mantenerte consciente. Si realizas alguna actividad intensa (como correr o luchar) antes de reposar unos minutos, tira en esta tabla de nuevo (antes de resolver el otro movimiento).
51-100	El personaje está maltrecho, pero sigue en pie.

MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO

AFRONTAR LA MUERTE

Cuando **estás al borde de la muerte** y vislumbas el más allá, tira +corazón.

Con un **éxito total**, la Muerte te rechaza y te arroja de nuevo al mundo de los mortales.

Con un **éxito parcial**, elige una.

- Mueres, pero no antes de hacer un noble sacrificio. **Detalla tus últimos momentos.**
- La Muerte desea algo a cambio de tu vida. **Concreta qué es lo que quiere** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) y procede a *Jurar por el Hierro* (formidable o extremo) que completarás esa búsqueda. Si al *Jurar por el Hierro* no logras un éxito (total o parcial) o rechazas la búsqueda, mueres. En caso contrario, regresas de entre los muertos con una carga: marca maldito. La única forma de eliminar la debilidad maldito es completando la búsqueda.

Con un **fallo**, mueres.

TU COMPAÑERO SUFRE DAÑO

Cuando **tu compañero sufre daño**, pierde salud igual a la cantidad de daño que le infligen. Si la salud de tu compañero llega a 0, tú pierdes el sobrante en impulso.

Después, tira +corazón o +salud de tu compañero, la que sea más alta.

Con un **éxito total**, tu compañero se repone. El compañero gana +1 de salud.

Con un **éxito parcial**, tu compañero se lastima. Si su salud es 0, no podrá ayudarte hasta que recupere al menos +1 de salud.

Con un **fallo**, pierdes -1 de impulso. Si la salud de tu compañero es 0, queda fuera de combate y estará herido de gravedad. Sin ayuda, morirá en una o dos horas.

Cuando fallas, sacas un 1 en tu dado de acción y la salud de tu compañero es 0, el compañero muere. Ganas 1 punto de experiencia por cada capacidad activa que tuviera el recurso y, a continuación, lo pierdes.

MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO

SOPORTAR EL ESTRÉS

Cuando **te enfrentas a la desesperación o sufres un choque emocional**, pierdes entereza igual al nivel de desafío de tu oponente o tanta como sea apropiado según la situación. Si tu entereza llega a 0, pierdes el sobrante en impulso en vez de en entereza.

Después, tira +corazón o +entereza, la que sea más alta.

Con un **éxito total**, elige una:

- No era para tanto: Si tu entereza es mayor de 0, pierdes -1 de impulso y a cambio ganas +1 de entereza.
- Me alimento de oscuridad: Ganas +1 de impulso.

Con un **éxito parcial**, sigues adelante a pesar de las dificultades.

Con un **fallo**, pierdes -1 de impulso. Si tu entereza es 0, elige entre marcar la debilidad conmocionado o corrompido (si es que queda alguna por marcar) o tira en la siguiente tabla.

TIRADA	RESULTADO
01-10	La situación te desborda. Debes <i>Afrontar la desolación</i> .
11-25	Te rindes. Debes <i>Romper tu juramento</i> (si es posible, rompes uno relevante para la crisis actual).
26-50	Te dejas llevar por el miedo o la presión y actúas en contra de tus propios intereses.
51-100	Perseveras.

QUEDARSE SIN SUMINISTROS

Cuando se **agotan los suministros** (quedan reducidos a 0), todo el mundo marca la condición sin suministros. Si sufrís más pérdidas de suministros mientras estáis sin suministros, todos los PJ deberán reducir su contador de salud, entereza o impulso (o una combinación de ellos) en esa misma cantidad (o una combinación equivalente) según las circunstancias.



MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO

AFRONTAR LA DESOLACIÓN

Cuando **estás al borde de la desolación**, tira +corazón.

Con un **éxito total**, resistes y sigues adelante a pesar de las dificultades.

Con un **éxito parcial**, elige una.

- Te rompes por dentro. Pierdes las ganas de vivir o la cordura, pero no antes de hacer un noble sacrificio. **Detalla tus últimos momentos.**
- Tienes una visión en la que se te revela cómo sucederá algo terrible. **Concreta en qué consiste ese futuro aciago** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) y procede a *Jurar por el Hierro* (formidable o extremo) que lo impedirás. Si al *Jurar por el Hierro* no logras un éxito (total o parcial) o rechazas la búsqueda, te pierdes para siempre. En caso contrario, vuelves a tus cabales con una carga: marca atormentado. La única forma de eliminar la debilidad atormentado es completando la búsqueda.

Con un **fallo**, sucumbes a la desesperación o el horror y te pierdes para siempre.

AFRONTAR UN CONTRATIEMPO

Cuando **tu impulso está en su valor mínimo (-6) y sufres una pérdida de impulso adicional**, elige una.

- Absorbe la pérdida de impulso con una combinación equivalente de salud, entereza o suministros según sea apropiado a las circunstancias.
- **Determina un suceso o descubrimiento** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) que obstaculice tu progreso en una búsqueda, viaje o lucha en curso. Después, por cada punto de impulso perdido, borra una unidad de progreso en ese contador de acuerdo a su nivel de desafío (problemático=borra 3 casillas completas; peligroso=borra 2 casillas completas; formidable=borra 1 casilla completa; extremo=borra 2 marcas; épico=borra 1 marca).

MOVIMIENTOS DE BÚSQUEDA

JURAR POR EL HIERRO

Cuando **juras por el Hierro que completarás una búsqueda**, escribe tu juramento y asigna a la búsqueda un nivel de desafío. Después, tira +corazón. Si haces este juramento a una persona o a una comunidad con la que compartes un vínculo, suma +1.

Con un **éxito total**, te embarga el entusiasmo. Está claro lo que debes hacer a continuación (*Pregunta al oráculo* en caso de duda). Ganas +2 de impulso.

Con un **éxito parcial**, aunque enfrenas el futuro con determinación, comienzas tu búsqueda con más preguntas que respuestas. Ganas +1 de impulso. **Establece qué es lo que haces para poner en marcha tu búsqueda.**

Con un **fallo**, has de enfrentar un obstáculo considerable antes de que puedas comenzar con tu búsqueda. **Determina qué es lo que se interpone en tu camino** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) y elige una:

- Sigues adelante: Pierdes -2 de impulso. Haz lo que debas hacer para superar el obstáculo.
- Renuncias: Procede a *Romper tu juramento*.

ALCANZAR UN HITO

Cuando **haces un progreso significativo en tu búsqueda** superando un obstáculo crítico, llegando al final de un viaje lleno de peligros, resolviendo un misterio peliagudo, derrotando a una amenaza seria, obteniendo apoyos vitales o adquiriendo un objeto de crucial importancia, registra el progreso:

- Búsqueda problemática: Registra un progreso de 3 casillas completas (12 marcas).
- Búsqueda peligrosa: Registra un progreso de 2 casillas completas (8 marcas).
- Búsqueda formidable: Registra un progreso de 1 casilla completa (4 marcas).
- Búsqueda extrema: Haz 2 marcas.
- Búsqueda épica: Haz 1 marca.

MOVIMIENTOS DE BÚSQUEDA

CUMPLIR TU JURAMENTO

MOVIMIENTO DE PROGRESO

Cuando **crees haber cumplido tu palabra dada en un juramento**, tira los dados de desafío y compáralos con tu progreso. No tengas en cuenta el impulso en esta tirada.

Con un **éxito total**, has logrado completar la búsqueda. Registra la experiencia que has ganado (problemático=1, peligroso=2, formidable=3, extremo=4, épico=5).

Con un **éxito parcial**, aún queda más por hacer o comprendes la auténtica verdad tras tu búsqueda. **Determina qué es lo que descubres** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda). Después, registra la experiencia que has ganado (problemático=0, peligroso=1, formidable=2, extremo=3, épico=4). Puedes *Jurar por el Hierro* para enmendar las cosas. En tal caso, suma +1.

Con un **fallo**, tu búsqueda queda inacabada. **Determina qué es lo que ocurre** (*Pregunta al oráculo* en caso de duda) y elige una:

- Perseveras: Borra todas las casillas de progreso salvo una y aumenta el nivel de desafío de la búsqueda en uno (si no era ya épico).
- Abandonas: Procede a *Romper tu juramento*.

ROMPER TU JURAMENTO

Cuando **renuncias a una búsqueda, traicionas tu promesa o tu meta se vuelve inalcanzable**, borra el juramento y haz el movimiento *Soportar el estrés*. Pierdes tanta entereza como el nivel de desafío del juramento (problemático=1, peligroso=2, formidable=3, extremo=4 y épico=5).

MEJORAR

Cuando **practicas tus habilidades, recibes adiestramiento, encuentras inspiración, ganas una recompensa u obtienes un compañero**, puedes gastar 3 puntos de experiencia para adquirir un nuevo recurso o 2 puntos de experiencia para mejorar uno que ya tienes.

MOVIMIENTOS DE DESTINO

PAGA EL PRECIO

Cuando **sufres las consecuencias de un movimiento**, elige una.

- Haz que suceda el resultado negativo más obvio.
- **Determina dos posibles resultados negativos.** Establece uno como «probable» y *Pregunta al oráculo* usando la tabla de sí/no. Con un «sí», haz que ocurra el resultado probable. En caso contrario, el otro.
- Tira en la siguiente tabla. Si resulta difícil interpretar el resultado para que se ajuste a la situación actual, vuelve a tirar.

TIRADA	RESULTADO
01-02	Tira de nuevo. Aplica el nuevo resultado, pero agrávalo. Si obtuvieras este resultado de nuevo, piensa en algo tan terrible que sea capaz de cambiar la naturaleza de tu búsqueda (<i>Pregunta al oráculo</i> en caso de duda) y hazlo realidad.
03-05	Una persona o comunidad en que confiabas pierde su fe en ti o actúa en tu contra.
06-09	Una persona o comunidad que te importan se ven expuestas al peligro.
10-16	Te separas de alguien o algo.
17-23	Tu acción provoca un efecto no deseado.
24-32	Pierdes o se destruye algo de valor.
33-41	La situación actual empeora.
42-50	Se revela un nuevo peligro u oponente.
51-59	Te demoras o quedas en situación de desventaja.
60-68	Te causa daño.
69-77	Te hace perder entereza.
78-85	Un acontecimiento sorprendente complica tu búsqueda.
86-90	Te hace gastar tus bienes (medios, equipo o riqueza).
91-94	Te obliga a actuar en contra de tus mejores intenciones.
95-98	Un amigo, compañero o aliado se cruza en mitad del peligro (o tú te cruzas, si no hay nadie más).
99-00	Tira dos veces más en esta tabla. Ambos resultados ocurren. En caso de que ambas tiradas den el mismo resultado, agrávalo.

MOVIMIENTOS DE DESTINO

PREGUNTA AL ORÁCULO

Cuando buscas dar respuesta a una pregunta, descubrir detalles del mundo, determinar cómo reaccionan otros personajes o desencadenar eventos o encuentros, elige una:

- **Decídelo tú:** Llega a una conclusión basándote en el resultado que sea más obvio e interesante.
- **Haz una pregunta de sí/no:** Decide cuáles son las probabilidades de que la respuesta sea «sí» y tira en la tabla de más abajo.
- **Elige entre dos opciones:** Piensa dos opciones. Establece una como «probable» y tira en la tabla de más abajo para ver si es verdad. Si no lo es, entonces es cierta la otra opción.
- **Inspírate:** Haz una lluvia de ideas o usa una herramienta para generar propuestas aleatorias.

PROBABILIDADES	LA RESPUESTA ES «SÍ» SI SACAS...
Casi seguro	11 o más
Probable	26 o más
50/50	51 o más
Improbable	76 o más
Raro	91 o más

Si obtienes una coincidencia, se produce un resultado extremo o un giro argumental.



ORÁCULOS DE ACCIÓN Y TEMA

Usa esta tabla cuando busques inspiración sobre un descubrimiento, evento, objetivo de personaje o situación. Para vincular una acción con un tema, puedes combinar una tirada en esta tabla con otra en la de «Tema» (en la siguiente página). Después, interpreta el resultado basándote en el contexto de la pregunta y tu situación actual.

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

Cuando tires en una tabla de oráculo, considera la respuesta teniendo en cuenta el contexto de tu pregunta y la situación actual. Si la respuesta no encaja o te es difícil relacionarla con la situación, puedes consultar el resultado de la fila anterior o posterior o invertir los dígitos (37=73).

ORÁCULOS DE ACCIÓN Y TEMA

Al igual que ocurre con el oráculo de «Acción», los resultados del oráculo de «Tema» deben ser interpretados para responder a preguntas o crear nuevas situaciones. «Acción» y «Tema» combinados proporcionan orientación creativa que se adapta a la mayoría de situaciones y que puede usarse para responder la mayoría de preguntas. De hecho, con algo de ingenio al interpretar los resultados, es más que posible jugar usando solo estas dos tablas.

TEMA

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

Una vez que tengas la respuesta, ¡has acabado! Sigue jugando para descubrir qué sucede. Si quieres más detalles o necesitas más ayuda, puedes hablarlo con la mesa o consultar otra tabla de oráculo.

ORÁCULOS DE LUGAR

Usa este oráculo cuando quieras seleccionar al azar una de las regiones de las Tierras del Hierro.

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

Usa este oráculo cuando viajes para generar un lugar de interés en la ruta o para responder a una pregunta sobre dónde podría encontrarse alguien o algo.

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

ORÁCULOS DE LUGAR

Usa este oráculo para identificar un lugar de interés o un destino cuando viajes en barco o en un bote a lo largo de la costa.

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	Guardia	39-46	Estuario	100	Anomalía
06-10	Pecio	47-54	Cala		

Por sí mismo, este oráculo sirve para generar la descripción de un lugar, pero puede usarse para detallar lo revelado por los oráculos de «Lugar» y «Lugar en aguas costeras». Tira más de una vez para incorporar detalles adicionales.

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		

ORÁCULOS DE ASENTAMIENTO

Pregunta a este oráculo cuando necesites un nombre temático apropiado para un asentamiento del pueblo del Hierro. Tira una vez para obtener la categoría y otra para elegir entre los ejemplos. También puedes tirar para obtener la categoría y pensar un nombre que se ajuste al tema.

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	Torrepiedra
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

ORÁCULOS DE ASENTAMIENTO

ORÁCULO 7: NOMBRE DE UN ASENTAMIENTO

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)

Para crear más detalles sobre un asentamiento, tira en el oráculo: «Descriptor de un lugar». Para inspirarte sobre características o eventos relacionados con un asentamiento, tira en los oráculos de «Acción» y «Tema».

ORÁCULOS DE ASENTAMIENTO

Usa este oráculo como una alternativa más sencilla para generar nombres de asentamientos. Tira una vez para determinar el primer término y otra más para generar el segundo término. Si la combinación no termina de funcionar, consulta las filas adyacentes o invierte los dígitos del resultado.

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

ORÁCULOS DE ASENTAMIENTO

Usa esta tabla para generar un problema de una comunidad que sirva de gancho narrativo. Este oráculo puede inspirarte un juramento para el personaje o servir como guía para establecer los problemas que enfrentas al relacionarte con el asentamiento.

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	Revolta 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		

ORÁCULOS DE PERSONAJE

Usa este oráculo para definir el trasfondo de un personaje o para generar un encuentro aleatorio.

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	Minero	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

Usa este oráculo para definir la motivación principal de un PNJ o una facción. También puede usarse para abrir un nuevo camino de búsqueda personal para tu personaje.

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	Demostrar 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		

ORÁCULOS DE PERSONAJE

Este oráculo te ayuda a determinar la personalidad o las características físicas de un personaje. Tira más de una vez para aportar detalles adicionales.

ORÁCULO 12A: DESCRIPTOR DE UN PERSONAJE

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

ORÁCULO 12B: DISPOSICIÓN DE UN PERSONAJE

01-06	Servicial	29-36	Indiferente	68-76	Exigente
07-13	Amigable	37-47	Desconfiado	77-85	Poco amigable
14-20	Cooperativo	48-57	Ansioso	86-93	Desafiante
21-28	Curioso	58-67	Desesperado	94-100	Hostil

ORÁCULOS DE NOMBRES

Emplea este oráculo para generar con rapidez el nombre de un personaje de las Tierras del Hierro. Tira en cualquiera de las dos tablas. En las Tierras del Hierro no se usan apellidos y el nombre, a menudo, es neutro respecto al género.

ORÁCULO 13A: NOMBRES DEL PUEBLO DEL HIERRO

01	Solan	35	Tessa	69	Masias
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		

ORÁCULOS DE NOMBRES

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	Esrá
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		

ORÁCULOS DE NOMBRES

Usa esta tabla para generar el nombre de un personaje elfo.

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	Ilisit	73-74	Arakhi
07-08	Vidarna	41-42	Mayatanay	75-76	Ibrahem
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		



ORÁCULOS DE NOMBRES

Usa este oráculo para generar los nombres de otros primeros nacidos.

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

ORÁCULOS DE MOMENTOS DECISIVOS

Usa este oráculo cuando necesites inspiración para determinar qué hace un PNJ en combate. Cuando tengas dudas sobre lo que tu oponente hace a continuación, en particular si lleva la iniciativa, tira en esta tabla e **interpreta el resultado de manera apropiada para la situación y el tipo de oponente.**

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. |

Quienes se dedican a la magia, en ocasiones, pueden acabar a merced del caos. El siguiente oráculo puede complementar o sustituir la tabla del movimiento *Paga el precio* a la hora de resolver el fallo de un ritual u otros efectos perniciosos relacionados con las fuerzas místicas. Usa el siguiente oráculo en momentos dramáticos o cuando quieras introducir un desenlace inesperado producto de una coincidencia en los dados.

ORÁCULOS DE MOMENTOS DECISIVOS

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, amigo o 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.

ORÁCULOS DE MOMENTOS DECISIVOS

Utiliza este oráculo para introducir en la historia una sorpresa o una revelación importantes. La mayoría de los resultados tienen implicaciones negativas y pueden usarse para resolver una coincidencia en un momento crucial de tu historia. En especial, es una herramienta efectiva para ayudarte a determinar lo que sucede cuando haces un movimiento y obtienes una coincidencia de dos dieces en los dados desafío.

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.

ORÁCULOS DE MOMENTOS DECISIVOS

Usa este oráculo cuando quieras determinar de forma aleatoria el nivel de desafío de una búsqueda, viaje o combate.

ORÁCULO 19A: NIVEL DE DESAFÍO

01-20 Problemático.

21-55 Peligroso.

56-80 Formidable.

81-93 Extremo.

94-100 Épico.

ORÁCULO 19B: BÚSQUEDA

01-20 Una búsqueda estimulante con unos cuantos obstáculos.

21-55 Una búsqueda desafiante con varios obstáculos difíciles.

56-80 Una búsqueda complicada con muchos obstáculos temibles.

81-93 Una búsqueda abrumadora de proporciones extraordinarias.

94-100 Una búsqueda de alcance desconocido que define tu existencia.

ORÁCULO 19C: VIAJAR

01-20 Viajar una distancia moderada dentro de una misma región.

21-55 Viajar largas distancias dentro de una misma región o atravesar terreno abrupto.

56-80 Viajar de una región a otra o a través de un terreno especialmente difícil.

81-93 Viajar a través de varias regiones.

94-100 Viajar de un extremo a otro de las Tierras del Hierro o a otras tierras.

ORÁCULO 19D: Oponentes

01-20 Oponentes comunes.

21-55 Rivales capaces y criaturas mortíferas.

56-80 Rivales excepcionales y criaturas poderosas.

81-93 Antagonistas de habilidad o poder apabullantes.

94-100 Leyendas de poder mítico.





BUSCA TU HISTORIA



EN LAS ESTRELLAS



