

¡UN HACKDE ABENTEUERSPIEL!



The title 'Grimm' is rendered in a highly decorative, white gothic font. The letters are filled with intricate, swirling patterns. The 'G' and 'M' are particularly large and ornate. The 'I' is replaced by a small illustration of a castle. The 'R' and 'M' are also highly stylized. The title is surrounded by decorative flourishes, including two crossed swords on the left and right sides, and two skulls on the left and right sides. The background is a dense field of autumn leaves in various shades of orange, yellow, and brown.

Grimm

MICHAEL CHUMAK



“I BURY THE GODS” escrito por Michael Chumak bajo la licencia Creative Commons Attribution (CC-BY).

LOGO por Vojtěch Doubek

ARTE: Pixabay.

I BURY THE GODS está inspirado por:

- ABENTEUERSPIEL! por Colín Klocker
- IRONSWORN por Shawn Tomkin
- FREE KRIEGSSPIEL REVIVAL

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO, por Óscar C.L.

La traducción de este documento se realiza, sin ánimo de ofender a nadie, su única finalidad es el mero disfrute personal. Se añade hoja de Personaje. Se han cambiado algunas fuentes del documento, así como todo el arte, salvo el logo de Vojtěch Doubek.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
PERSONAJE	6
HECHIZOS	10
HABILIDADES	11
EQUIPO	12
MONEDA	13
RESERVA DE DADOS Y ESTRÉS	14
SALUD Y ESPÍRITU	15
ACCIONES Y RESULTADOS	16
CONJURAR	19
ACCIÓN	20
SUJETO	21
ACAMPAR	22
ASENTAMIENTOS	25
MONSTRUOSIDAD	26



INTRODUCCIÓN

Tú procedes del grandioso Ducado de Zagora, una de las más lejanas provincias del Imperio Batriono.

Los soldados Imperiales usan los cuerpos de criminales para atrapar a los dioses de tu gente. Una vez que un dios echaba raíces en su anfitrión, el criminal era ejecutado, trayendo un fin al residente espiritual.

Tú eres uno de esos anfitriones. Un antiguo espíritu de la naturaleza comparte tu cuerpo y te dota del poder de la magia.

Días antes de tu ejecución, el gobernador Zagorano recibió una misiva de la Emperatriz: cada una de sus legiones debían regresar a la capital imperial.

Sin legionarios. El gobernador huyó. Un compañero Zagorano te ha liberado de tú cautiverio.

El espíritu que te acompaña te conmina a reclamar tu tierra natal y a reconstruir los lugares sagrados. Él te susurra sobre una oscuridad que se ha tragado al Imperio y que pronto volteará sus ojos hacia Zagora.

AMENAZA EMERGENTE

Elegir o tirar para determinar la causa de la caída del Imperio Batriono. Alternativamente, decide una causa propia:

■ o ■ Los ingenieros imperiales han roto una bóveda antigua, liberando a un ser efímero que existe en los cuerpos y mentes de todos a los que él toque.

■ o ■ Un culto estelar ha conjurado una tormenta mágica. La tormenta atrae monstruosidades de los rincones oscuros de la tierra.

■ o ■ Un No-muerto poseído por un demonio ha transgredido a sus maestros imperiales. Más muertos levantados se le unen cada día que pasa.

PERSONAJE

Crea tu personaje determinando lo siguiente:

1. **MOTIVACIÓN.** Qué motiva a tu personaje ¿Cómo se comporta?
2. **DOMINIOS DE LA MAGIA.** ¿Qué clase de magia posee el espíritu de tu personaje?
3. **HECHIZOS.** ¿Qué hechizos puede tu personaje llevar a cabo?
4. **TRASFONDO.** ¿Qué rol en la sociedad ejercía tu personaje antes de ser apresado?
5. **HABILIDADES.** ¿Qué habilidades tiene tu personaje?
6. **EQUIPO.** ¿Con qué elementos de equipo comienza tu personaje el juego?
7. **COMUNIDAD.** Describe la comunidad de tu personaje.
8. **SALUD y ESPÍRITU.** Determina los valores iniciales.
9. **NOMBRE.** ¿Por cuál nombre se te conoce?





REGLA DE ORO

Tú puedes elegir o ignorar las opciones disponibles para ti en las siguientes secciones y decidir una opción a tu gusto.

MOTIVACIÓN

Elegir o tirar para determinar que mueve a tu personaje.

• Fe

• Gloria

• Justicia

• Fuerza

• Emoción

• Curiosidad

DOMINIOS DE LA MAGIA

Elegir o tirar para determinar tres dominios de magia asociados con el espíritu de tu personaje.

• Astral

• Adivinación

• Encantamiento

• Naturaleza

• Piromancia

• Taumaturgia

HECHIZOS

Acude a la página de HECHIZOS y elige o tira para determinar un hechizo asociado con cada uno de los Dominios de la Magia que posea el personaje.

TRASFONDO

Elige o tira para determinar el trasfondo del personaje.

• Cónsul

•• Médico

•• Trabajador

••• Comerciante

••• Ocultista

•••• Vagabundo

HABILIDADES

Acude a la página de HABILIDADES y elige o tira para determinar tres habilidades asociadas con el trasfondo de tu personaje.

EQUIPO

Acude a la página de EQUIPO y elige o tira para determinar un *arma* y dos *herramientas* con las que tu personaje comenzará el juego.

En adición, tira dos dados y suma los resultados. Es el total de *monedas de plata* con las que comenzarás el juego.

Tu personaje puede adquirir elementos de equipo adicionales en el juego pero no puede cargar más de seis a la vez. Las monedas no cuentan para este límite.

COMUNIDAD

La comunidad representa al grupo de personas con las que se asocia tu personaje. Contempla la comunidad del personaje, algunos de sus miembros clave y la relación de tu personaje con ellos.

Si su personaje vive en un asentamiento, puedes tirar en la página de ASENTAMIENTO para obtener su nombre.

SALUD Y ESPÍRITU

Tu personaje empieza con *salud* 3 y *espíritu* 3.

NOMBRE

Elige o tirar para determinar el nombre del personaje.

● o ● /

● Alsbet

● Anya

● Averald

● Bondar

● Dobrogost

● Elitsa

● o ● /

● Erek

● Iraida

● Klem

● Kresimere

● Oleksya

● Osha

● o ● /

● Ostap

● Peshek

● Sarra

● Sladyana

● Ulta

● Vyarukh

RETIRANDO AL PERSONAJE

EN I BURY THE GODS no están definidas las condiciones para ponerle fin a tu personaje. Puedes elegir retirar a tu personaje cuando lo consideres adecuado.

PERSONAJE DE EJEMPLO

Kresimere (●/●), un *ocultista* (●), miembro del consejo del pueblo (su comunidad) movido por la *curiosidad* (●). Su espíritu residente dispone de los dominios de la magia *Adivinación*, *encantamiento* y *taumaturgia*; él es capaz de conjurar los hechizos *vistazo al pasado* (●/●), *encantar entidad* (●/●) y *canalizar luz* (●/●). Él es experto en *Forrajeo* (●), *disfraces* (●) e *historia* (●). Comienza el juego con un *sable* (●), treinta y seis metros de *cuerda* (●/●), unas cuantos botes de *Miel* (●/●), 3 de *salud*, 3 de *espíritu* y 5 *monedas de plata* (● y ●).

HECHIZOS

● Astral/

- Dominar demonio
- Conceder fortuna
- Conceder desgracia
- Poseer persona
- Revertir el tiempo
- Atravesar pared

● Adivinación/

- Detectar falsedad
- Encontrar objeto
- Vistazo al futuro
- Vistazo al pasado
- Interceptar sentidos
- Observar ubicación

● Encantamiento/

- Alterar voz
- Encantar persona
- Dormir
- Conjurar ilusión
- Discernir ilusión
- Confundir sentidos

● Naturaleza/

- Respirar agua
- Dominar animales
- Dominar plantas
- Mejorar Fuerza
- Aumentar Sentidos
- Restaurar carne

● Piromancia/

- Conjurar llamas
- Calor
- Conceder visión nocturna
- Sello ígneo
- Leer cenizas
- Dominar llamas

● Taumaturgia/

- Canalizar luz
- Conjurar barrera
- Detectar magia
- Fuerza Atraer
- Fuerza empujar
- Neutralizar magia

HABILIDADES

● Cónsul/
● Liderazgo
● Etiqueta
● Caza
● Ley
● Interpretación
● Vicios

● Trabajador/
● Animales
● Construcción
● Cosecha
● Fabricación
● Fuerza
● Vías navegables

● Oculista/
● Forrajeo
● Disfraz
● Historia
● Venenos
● Secretos
● Espíritus

● Médico/
● Agilidad
● Cuidado
● Enfermedades
● Locura
● Relaciones
● Heridas

● Comerciante/
● Regatear
● Chismes
● Puntos de referencia
● Idiomas
● Percepción
● Velocidad

● Vagabundo/
● Intimidación
● Mentiras
● Cerraduras
● Pelea
● Sigilo
● Trampas

EQUIPO

ARMAS (EXÓTICAS/CARAS)

- | | |
|--|--|
|  Bardiche |  Mosquete |
|  Ballesta |  Pica |
|  Maza |  Sable |

HERRAMIENTAS (RAREZA/VALOR)

- | | |
|--|--|
|  /  Trampa para osos |  /  Linterna y aceite |
|  /  Cueros Hervidos |  /  Ganzúas |
|  /  Abrojos |  /  Martillo pequeño |
|  /  Velas |  /  Esposas |
|  /  Cadena, 6m |  /  Tablilla de Metal |
|  /  Tiza |  /  Red |
|  /  Brújula |  /  Pico |
|  /  Palanca |  /  Polea, 3m |
|  /  Buen vino |  /  Cuerda, 36m |
|  /  Oro falso |  /  Pala |
|  /  Canicas |  /  Jabón |
|  /  Grasa |  /  Catalejo |
|  /  Espejo de mano |  /  Fuerte imán |
|  /  Caramelos Duros |  /  Alquitrán |
|  /  Miel |  /  Caja de carboncillos |
|  /  Cuchillo de caza |  /  Dados trucados |
|  /  Incienso |  /  Cordel, 90m |
|  /  Clavos de hierro |  /  Silbato |

MONEDA

EN I BURY THE GODS se usan tres tipos de divisa: *monedas de cobre*, *monedas de plata* y *monedas de oro*. 10 *cobres* equivalen a 1 *moneda de plata*. 10 *platas* son igual a 1 *moneda de oro*.

A determinar el coste de un artículo de equipo, tira un dado. El resultado es el precio:

- en *monedas de cobre* si el artículo es común o barato
- en *monedas de plata* si el artículo es extraño o valioso
- en *monedas de oro* si el artículo es exótico o caro

Por ejemplo, tú tiras un dado para determinar el coste de una noche en una Posada. El resultado es . Costará 2 *cobres*.

También puedes tirar múltiples dados y sumar los resultados para determinar el coste de ciertos elementos. Por ejemplo, tú puedes tirar 4 dados para determinar el coste total, en *monedas de oro*, de un caballo de guerra entrenado.



RESERVAS DE DADOS Y ESTRÉS

Tu reserva de dados representa el impulso del personaje. Empiezas el juego con seis dados estándar de seis caras como reserva. Uno de estos dados debería ser a diferente color que el resto. Este es tu dado de estrés. Registra tu reserva de dados mientras juegas.

LÍMITE A LA RESERVA DE DADOS

- Si no estás *herido* ni *roto*, tu reserva de dados no puede exceder los seis dados.
- Si estás *herido* o *roto*, tu reserva de dados no puede exceder los cinco dados.
- Si estás *herido* y *roto*, tu reserva de dados no puede exceder los cuatro dados.

Si su reserva de dados tiene más dados que el LÍMITE, elimina tantos dados como sea necesario hasta igualar el límite.

DADO DE ESTRÉS

Debes tirar el dado de estrés cada vez que resuelvas una acción arriesgada. Eso pone a tu personaje bajo estrés (ver ACCIONES y RESULTADOS). Si el dado de estrés resulta ser el más alto o iguala al dado con mayor puntuación, elimina un dado de tu reserva de dados.

Debes de remover el dado de estrés de tu reserva, siempre el último.

RESERVA DE DADOS VACÍA

Si su reserva de dados está vacía, su personaje debe retirarse de la escena inmediatamente. Visualiza la recuperación del personaje y la restauración de su reserva de dados. A diferencia de ACAMPAR, no ganas experiencia cuando restauras tu reserva de dados de esta manera.

SALUD Y ESPIRITU

La *Salud* y el *espíritu* representan la condición física de tu personaje, y su moral. Ambas puntuaciones comienzan en 3 y no pueden descender por debajo de 0 o aumentar más de 3.

Si la *salud* es reducida a 0, su personaje se estará *Herido*.

Si el *espíritu* es reducido a 0, su personaje estará *Roto*.

RECUPERACIÓN DE HERIDO Y ROTO

Tú puedes eliminar las condiciones de *herido* y *roto* si tu personaje gasta una cantidad significativa de tiempo de inactividad (al menos una semana) en la comunidad propia. Imagina cómo los miembros de la comunidad le ayudan a tu personaje a recuperarse de estas condiciones.



ACCIONES Y RESULTADOS

La forma de jugar a I BURY THE GODS es dividirlo en secuencia de escenas. Cada escena tiene un objetivo que tenderá a ser una de estas tres categorías:

- Prepararse para a desafío
- Superar un desafío
- Recuperarse de un desafío

Si tú necesidad inmediata es determinar un desafío a superar, acude al capítulo ACCIÓN y al capítulo SUJETO, tira dados para determinar uno de cada e interpreta los resultados.

Su personaje interactuará con el mundo hasta que pueda alcanzar la escena final o elija retirarse de escena.

Siempre que tu personaje interactúe con el mundo, imagina el efecto que deseas lograr. Si la acción es sencilla, tu personaje logrará el efecto deseado. Si la acción es arriesgada, considera qué podría ir mal. ¿Cómo afecta ese resultado a tu personaje? Ahora resuelve la acción para determinar si (o no) será capaz de lograr el resultado deseado.

RESOLVIENDO ACCIONES ARRIESGADAS

Tira un dado de tu reserva por cada una de las siguientes premisas si se cumplen para tu personaje.

- Su motivación impulsa sus acciones.
- Puedes aplicar una o más de tus habilidades.
- Tienes alguna ventaja gracias a alguna pieza de equipo.
- Alguien habilidoso te ayuda.
- Tienes otra ventaja significativa.
- Tus acciones te ponen bajo estrés (usa el dado de estrés).

Después de tirar, observa el resultado más alto.

- Si es , tú resultado es un IMPACTO FUERTE.
- Si es  o , tú resultado es un IMPACTO DÉBIL.
- Si es ,  o , tú resultado es un FALLO.

RESULTADOS

- IMPACTO FUERTE. Logras el efecto deseado de una manera controlada.
- IMPACTO DÉBIL. Logras el efecto deseado pero pierdes el control de la situación. Debes *pagar el precio*.
- FALLO. Fallas y además pierdes el control de la situación. Debe *pagar el precio*.

PAGAR EL PRECIO

Si tú debes *pagar el precio*, elige uno o más de los siguientes resultados negativos:

- SALUD DAÑADA. Tu personaje ha sufrido daño. *Salud* -1. Si tiene una oportunidad significativa de evitar el daño, *prueba tu suerte*. Si tú puntuación ,  o , reduce la *Salud* -1.
- ESPÍRITU DAÑADO. Tu personaje se expone a la desesperación. Reduce *Espíritu* -1. Si tiene una oportunidad significativa de evitar la Desesperación, *prueba tu suerte*. Si tú puntuación ,  o , reduce el *Espíritu* -1.
- PÉRDIDA DE EQUIPO. Un elemento de equipo que llevas se pierde. La pérdida puede ser temporal o permanente.
- PRECIO EN LA FICCIÓN. El mundo responde a la acción de tu personaje de forma negativa.

PRUEBA TU SUERTE

En situaciones dictadas por la suerte o en las que el personaje no puede influir, puedes resolver la incertidumbre tirando un dado:

- Si tú tirada es ,  o , la situación resultará desfavorablemente para tu personaje.
- Si tú puntaje ,  o  la situación resultará favorablemente para tu personaje.

En algunas circunstancias, puede ser apropiado *pagar el precio* como resultado de las *pruebas de suerte*. Por ejemplo, tu personaje navega hacia la seguridad de un puerto para refugiarse de una próxima tormenta. Decides dejar a la suerte decidir si tu personaje alcanzará el puerto a tiempo, resultando en . La tormenta azota al barco y decides que tu personaje debe *pagar el precio en salud*.

EJEMPLO DE JUEGO

Tu personaje, Iraida, suplica a un Leshen que le guíe de vuelta a su aldea. Ella se ha perdido en el bosque, y es peligroso pues se acerca la noche. El Leshen, un espíritu del bosque, es indiferente a su situación, pero Iraida persiste. Esta es una acción arriesgada.

Decides que la Motivación de Iraida, *fe*, es irrelevante a esta acción. Ella esta entrenada en *Relaciones*, obteniendo 1 dado. También está dispuesta a dar su *Brújula* al Leshen en compensación por su ayuda, dándote un 2 dado. No hay nadie alrededor para ayudar a Iraida a convencer al Leshen, y ella no tiene ninguna ventaja significativa por dicho motivo. Además estás dispuesto a dejar que la acción sea Estresante, obteniendo un 3 dado, el dado de estrés.

Tomas 3 dados de la reserva y tiras, obteniendo puntuación ,  y , un IMPACTO DÉBIL. El Leshen está de acuerdo en guiar a Iraida a cambio de la Brújula, pero se niega a dejar su guarida antes del anochecer: un ejemplo de *precio en la ficción*. El dado de estrés tiene el resultado más alto, entonces has de retirar 1 dado de tu reserva de dados.

CONJURAR

Tu personaje puede lanzar un hechizo como ayuda para lograr el objetivo o la meta de la escena.

Conjurar un hechizo tiene éxito sin tener que resolver una Acción arriesgada, sin embargo pasará factura al personaje y su efecto será impredecible. Deberás *pagar el precio* de la siguiente manera:

- Si su personaje no está *roto*, reduce *espíritu* -1.
- Si su personaje está *roto*, reducir *salud*-1.

No puedes lanzar un hechizo si tu personaje está *herido* y *roto*.

Prueba tu suerte para determinar si el hechizo tiene efecto:

- Si obtienes ,  o , tendrá el efecto deseado, pero tu personaje perderá el control. Debes *pagar el precio*.
- Si obtienes ,  o , él hechizo tendrá el efecto deseado.



ACCIÓN

● / ■ Ataque

● / ■ Evitar

● / ■ Capturar

● / ■ Celebrar

● / ■ Cambiar

● / ■ Abandonar

■ / ■ Seguir

■ / ■ Fortalecer

■ / ■ Recolectar

■ / ■ Afligirse

■ / ■ Guía

■ / ■ Esconder

■ / ■ Comunicar

■ / ■ Crear

■ / ■ Defender

■ / ■ Desafiar

■ / ■ Retrasar

■ / ■ Entregar

■ / ■ Iniciar

■ / ■ Unirse

■ / ■ Oponerse

■ / ■ Liberar

■ / ■ Resistir

■ / ■ Revelar

■ / ■ Demandar

■ / ■ Destruir

■ / ■ Atraer

■ / ■ Acelerar

■ / ■ Buscar

■ / ■ Terminar

■ / ■ Estudiar

■ / ■ Atender

■ / ■ Compartir

■ / ■ Apoyar

■ / ■ Llevar

■ / ■ Debilitar

SUJETO

 /  Aliado	 /  Memoria
 /  Saldo	 /  Oportunidad
 /  Sangre	 /  Paso
 /  Corrupción	 /  Paz
 /  Peligro	 /  Presagio
 /  Deuda	 /  Fuerza
 /  Engaño	 /  Recurso
 /  Sueño	 /  Venganza
 /  Deber	 /  Ruina
 /  Enemigo	 /  Rumor
 /  Facción	 /  Seguridad
 /  Familia	 /  Secreto
 /  Beca	 /  Espíritu
 /  Gloria	 /  Supervivencia
 /  Terreno	 /  Tiempo
 /  Idioma	 /  Herramienta
 /  Ley	 /  Comercio
 /  Líder	 /  Guerra

ACAMPAR

Una vez por día, tu personaje puede acampar. Cuando acampas, puede elegir a hacer uno o más de lo siguientes:

- **DESCANSAR.** Descansando te das la oportunidad de restaurar la Reserva de dados del personaje, tu *salud* y *espíritu* y adquirir experiencia.
- **GASTAR EXPERIENCIA.** Puedes gastar experiencia para ganar nuevos hechizos y habilidades.

DESCANSANDO

Cuando descansas por lo menos seis horas, restauras la *salud* y el *espíritu* hasta recuperar 3 puntos en cada uno.

Si tú tienes menos dados en la reserva que tu límite de la reserva, coge tantos dados como te faltan para llegar a tener el Límite de la Reserva.

Tira tantos dados (los que faltaban para llegar al límite de la reserva)...





Por cada dado que resulte en ,  o , ganas 1 punto de experiencia.

GASTO DE EXPERIENCIA

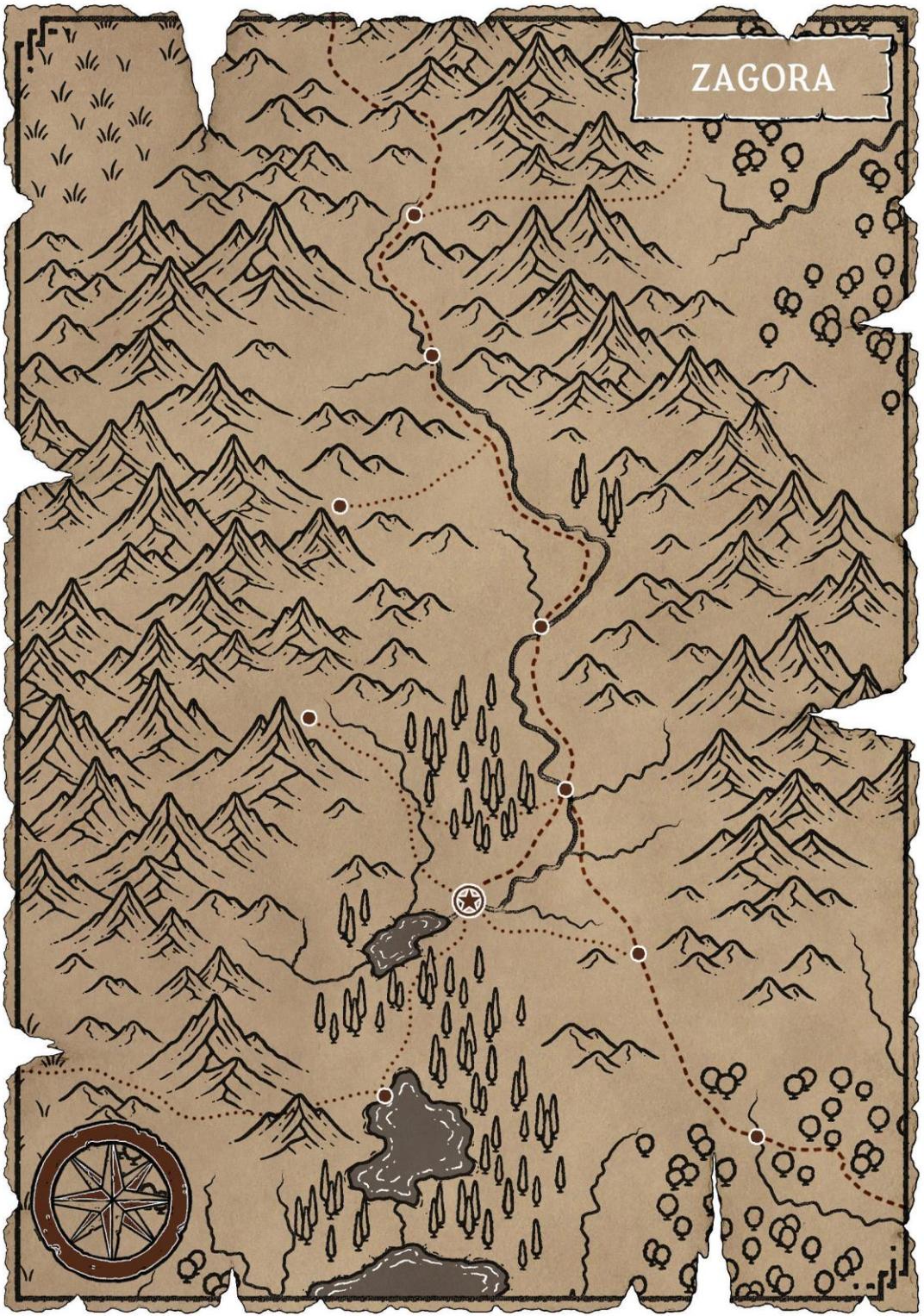
Puedes gastar experiencia de las siguientes maneras:

- Gastar seis puntos para elegir una nueva habilidad. La habilidad puede pertenecer a cualquier trasfondo.
- Gastar seis puntos para elegir un nuevo hechizo.
- Gastar tres puntos para elegir un nuevo hechizo de uno de los tres dominios de la magia asociados con tu espíritu.

No puedes tener más de seis habilidades. Si tú eliges adquirir una habilidad y ya tienes seis habilidades, reemplaza una de tus habilidades existentes con la nueva habilidad.

Tú no puedes tener más de doce hechizos. Si tú eliges ganar un hechizo y ya tienes doce hechizos, reemplaza uno de tus hechizos por el nuevo hechizo.

ZAGORA



ASENTAMIENTOS

Encontrarás un mapa del grandioso Ducado de Zagora en la página anterior. Incluye la capital y otros importantes asentamientos. Sin embargo, hay muchos más asentamientos y lugares que tu personaje descubrirá al jugar.

Si necesitas el nombre de un asentamiento, elige o tira los dados para determinar dos elementos, junta los resultados, y compón un nombre. Por ejemplo, obteniendo un  y  (*Ámbar-*) y  y  (*-lar*) nos da, *Ambarlar*.

PREFIJO

 o  /

 *Ámbar*

 *Negro*

 *Escarcha*

 *Gran*

 *Oscuro*

 *Alto*

 o  /

 *Tilo*

 *Bajo*

 *Triste*

 *Nuevo*

 *Pino*

 *Cuervo*

 o  /

 *Escudo*

 *Espada*

 *Piedra*

 *Espina*

 *Blanco*

 *Lobo*

SUFIJO

 o  /

 *túmulo*

 *puente*

 *arroyo*

 *cascada*

 *campo*

 *vado*

 o  /

 *salón*

 *refugio*

 *colina*

 *hogar*

 *esperanza*

 *marca*

 o  /

 *monte*

 *cresta*

 *río*

 *lar*

 *mirador*

 *bosque*

MONSTRUOSIDAD

Los Horrores acechan en las sombrías esquinas del yermo Zagorano. Si necesitas un monstruo, usa estas tablas (más abajo) para determinar su forma, rasgo y habilidad. Por ejemplo, tirando  y  (*mantis*),  (*crystalina*) y  (*mimética*) obtendrás una monstruosidad con forma de una *mantis cristalina* capaz de *mimetizarse*.

FORMA

Elegir o tirar para determinar la forma de la monstruosidad.

 o  /

 Murciélago

 Oso

 Escarabajo

 Jabalí

 Cangrejo

 Ciervo

 o  /

 Cabra

 Caballo

 León

 Lagarto

 Mantis

 Rapaz

 o  /

 Rata

 Serpiente

 Babosa

 Araña

 Árbol

 Lobo

RASGO

Elegir o tirar para determinar un rasgo de la monstruosidad.

 De púas

 Cristalino

 Infestado

 Podrido

 Espectral

 Deformado

HABILIDAD

Elegir o tirar para determinar una habilidad para la monstruosidad.

 Camuflaje

 Ecolocalización

 Mimetismo

 Cambio de forma

 Telepatía

 Veneno





I BURY THE GODS

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:

MOTIVACIÓN:

TRASFONDO:

COMUNIDAD:

DOMINIOS DE LA MAGIA:

HECHIZOS:

HABILIDADES:

EQUIPO:

MONEDAS DE PLATA:

SALUD:

ESPÍRITU:

EXPERIENCIA:

RESERVA DE DADOS:



I BURY THE GODS es un juego de rol de fantasía oscura y reservas de dados para uno o más jugadores

- **INCLUYE REGLAS MINIMALISTAS.** Resolver acciones arriesgadas, ganar experiencia, interactuar con tu comunidad y más **TABLAS**, para generar personajes, asentamientos, y monstruos.
- **NECESITARÁS:** 6 dados de seis caras, 6 tokens, papel y lápiz.