

Meta

Juego:

- Daggerheart
 - Spenser Starke (lead designer), Carlos Cisco, Rowan Hall, John Harper, Matthew Mercer, Alex Uboldi, Mike Underwood. I. Darrington Press. May 20, 2025.

Recursos adicionales:

- MTG Card Oracle
 - vehrka. I. itch.io. 2026.
- [Daggersworn](#)
 - IRollAlone. III. itch.io. 2025
- [Ironsworn - Lodestar](#)
 - Shawn Tomkin. I. Tomkin Press. 2025
- [Lonelog](#)
 - Zotiquest Games. II. itch.io. 2025
- [Environment Generator](#)
 - Cool Loot. Webpage. 2026
- [Fantasy Name Generators. Magic: The Gathering race name generators](#)
 - FantasyNameGenerators.com. 2026

Sinopsis:

Tras los informes de un grupo de goblins de la tribu TukTuk sobre un misterioso artefacto en las ruinas al suroeste de Baloth Nest, la Casa de Exploración de Akoum ha encomendado una misión crucial a Tillo y Elge. Los jóvenes exploradores deben internarse en las tierras salvajes, ascender por la imponente Na Plateau y cruzar peligrosos bosques para confirmar si los rumores son ciertos.

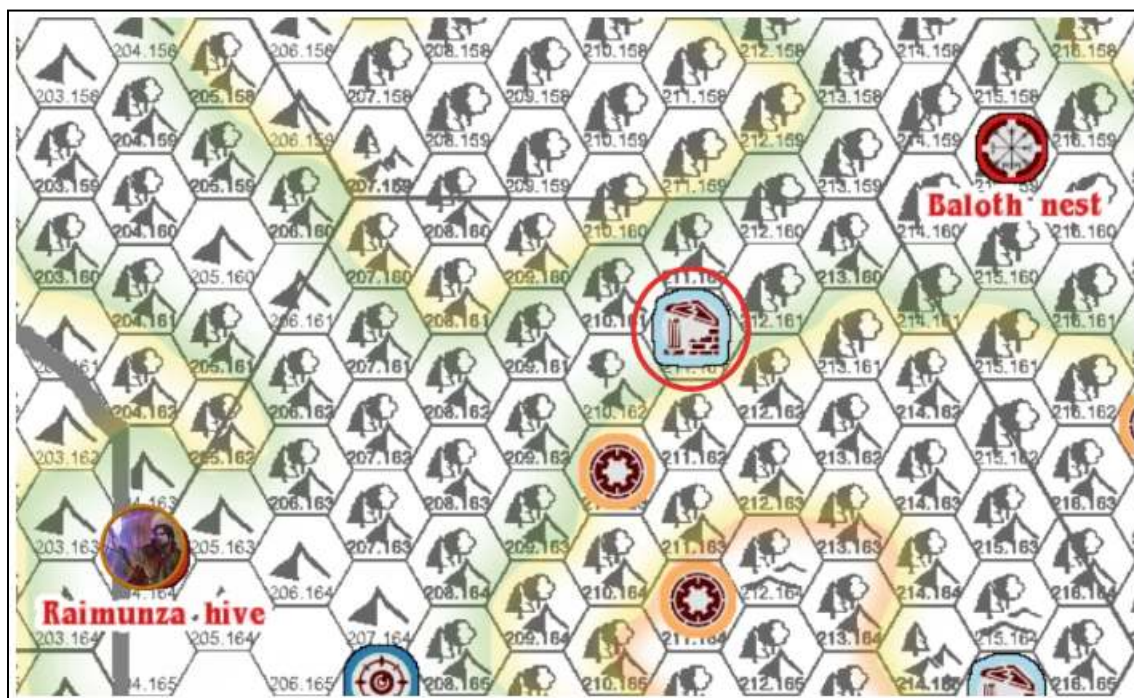
Todo apunta a que el objeto podría ser una reliquia de Skyclave, un artefacto de inmenso poder mágico. Aunque su misión oficial es solo de reconocimiento, la ambición y los peligros de un entorno tan volátil como Zendikar pondrán a prueba su temple en un viaje donde cada paso puede revelar un secreto ancestral o una amenaza mortal.

Escena 01: Iniciando el camino

Raimunza Hive (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 2/12]

Un grupo de goblins exploradores de la tribu *TukTuk* han reportado que en las ruinas al suroeste de *Baloth Nest*, podría haber un artefacto que interesa recuperar.



Cada hexágono son 6 millas, en condiciones normales se pueden recorrer hasta 3 hexágonos en un día. Se tardaría aproximadamente 3 días en llegar hasta las ruinas.

La Casa de Exploración de Akoum le encarga a los exploradores novatos **Tillo** y **Elge** que se internen en el bosque y confirmen que el artefacto existe.

Tillo	Elge
	

La descripción de los gobos del artefacto le sugiere a Tillo que se trata de una reliquia de *Skyclave*, un poderoso objeto que puede contener energía mágica.



<https://scryfall.com/card/znr/252/skyclave-relic>

Aunque la Casa de Exploración solo quiere que confirmen que el objeto está allí, Tillo piensa que tal vez puedan hacerse con él.

Tillo y Elge empiezan a preparar el viaje, consultan los mapas de la Casa de Exploración, llegar hasta las ruinas que han reportado los goblins implica ascender a lo alto de Na Plateau y cruzar la corona montañosa que la rodea, para llegar casi al principio del bosque interior.

Tillo se encarga de conseguir provisiones para unos 15 días de viaje

@ Tillo busca provisiones

d: $2d12 + \text{Knowledge } ([9, 8]) + 2 = 19$ vs TN $[12, 10]$ -> Strong Success

=> Encuentra un objeto especialmente útil

En una tienda encuentra un pequeño ídolo de lava, procedente de Akoum, que dicen que puede purificar cualquier agua, Tillo siente la magia en el objeto, pero deberá comprobar si el efecto es el que cuentan



<https://scryfall.com/card/jmp/467/>

Elge se ocupa del equipo de escalada y de exploración.

@ Elge busca equipo

d: 2d12+Knowledge ([1, 1])+1 -> Critical Success

=> Encuentra equipamiento que les va a dar ventaja durante toda la expedición

Elge consigue hacerse con un mapa reciente de una exploración que acaba de volver de [[Baloth Nest]] y que les va a permitir moverse con ventaja en la zona.

? Gasta el GM Fear

d: 1d12 ([10]) > 2 -> No

Con los preparativos hechos, los dos se disponen a salir a viajar por la mañana, la ruta que van a seguir es casi la misma que la de la expedición que volvió recientemente, su idea es escalar Na Plateau (1), atravesar la corona de montaña que la rodea (2) Cruzar la zona de colinas boscosas (3) y llegar hasta las ruinas (4).



[Track:Llegar a las ruinas 0/4]

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.

NPC List

1. Gobos exploradores.

Escena 02: Escalando na Plateau

Cascada del río Raimunza (Tillo Elge)

[Clock: GM Fear 2/12]

RAIMUNZA FALLS

Tier 1 Traversal

A colossal waterfall powering crude log-and-pulley winches. Miners honeycomb the cliff face, dodging falling debris as they ascend and descend the treacherous Na Plateau.

Impulses: Ascend treacherous cliffs, Navigate crude machinery, Dodge falling debris, Endure the roaring cascade

Core Stats

Difficulty: 11 | **Potential Adversaries:** Rival Miners, Cliff-dwelling Beasts, Corrupted Water Elementals

Features

Winch Ascent - Passive: Progress Countdown (5). Each successful Agility or Strength Roll (11) while operating or traversing the winches ticks Progress down by 1. Critical Success ticks by 2. On failure, **mark a Stress**. When Progress reaches 0, the party successfully navigates a section of the falls. **Roaring Cascade - Passive:** The constant roar of the falls and spray makes communication difficult. Presence Rolls to communicate or perceive distant sounds have disadvantage. **Falling Tailings - Action: Spend a Fear** to target a point within Far. All PCs within Very Close of that point make an Agility Reaction Roll (11). On failure, take **1d6+1** physical damage and become Vulnerable until the end of their next turn. On success, **mark 1 Stress**. **Winch Malfunction - Action: Spend a Fear** to cause a critical winch component to fail. A PC currently on the winch must make a Strength Roll (11) to secure their position. On failure, they take **1d8+1** physical damage and are Restrained until they use an Action to clear it with a Strength Roll (11).

El ascenso por la cascada, usando los mecanismos de cuerda y polea de los mineros es una tarea costosa, por eso deciden emprender el ascenso pronto por la mañana, el primero en accionar los mecanismos es Tillo

@ Tillo, Ascenso por la cascada

d: $2d12 + \text{Agility } ([2, 10]) + 1 = 13$ vs TN 11 -> Success w Fear

=> La maquinaria empieza a ascender, pero se mueve y hace difícil manejar la plataforma

=> [Track: Winch Ascent 1/5]

=> [Clock: GM Fear 3/12]

El movimiento de la plataforma se lo pone un poco más complicado a Elge que maneja su lado del mecanismo.

@ Elge, Ascenso por la cascada

d: $2d12 + \text{Strength} ([9, 4]) + 2 = 15$ vs TN 12 -> Success w Hope

=> La maquinaria continua el ascenso de manera más estable

=> [Track:Winch Ascent 2/5]

Elge consigue estabilizar la plataforma y continúan el ascenso.

@ Tillo, Ascenso por la cascada

d: $2d12 + \text{Agility} ([5, 10]) + 1 = 16$ vs TN 11 -> Success w Fear

=> Van por mitad del camino

=> [Track:Winch Ascent 3/5]

=> [Clock: GM Fear 4/12]

? Gasta el GM Fear

d: $1d12 ([9]) > 4$ -> No

Pese a los esfuerzos de Tillo, pese a que avanzan, la plataforma sigue siendo difícil de manejar.

@ Elge, Ascenso por la cascada

d: $2d12 + \text{Strength} ([4, 1]) + 2 = 7$ vs TN 12 -> Failure w Hope

=> La maquinaria no asciende y parece que van a quedarse parados

=> Elge Mark Stress

Elge no consigue mantener el ritmo esta vez, pero saca fuerzas de dónde no las hay para continuar el ascenso, siempre encuentra una forma de seguir avanzando

@ Elge, Ascenso por la cascada

> Spend 1 point to use experience

d: $2d12 + \text{Strength} ([8, 5]) + 2 + 2 = 17$ vs TN 11 -> Success w Hope

=> [Track:Winch Ascent 4/5]

=> La maquinaria sigue ascendiendo

=> Le hace más fácil el camino a Tillo

Tillo toma ejemplo y también recurre a sus experiencias pasadas, él es más fuerte que todo esto

> Tillo, Ascenso por la cascada

> Spend 1 point to use experience

d: $2d12 + \text{Agility} ([8, 7]) + 1 + 2 = 18$ vs TN 11 -> Success w Hope

=> [Track:Winch Ascent 5/5]

=> Consiguen llegar a la cima de la cascada

? Gasta el GM Fear

d: 1d12 ([8]) > 4 => No

La vista desde la parte superior de la cascada es excepcional y sienten que han iniciado con buen pie el camino hacia las ruinas. Consultan el mapa que consiguió Elge para comprobar los siguientes pasos a seguir:

> Tillo pimer punto de paso del camino + Ventaja por el mapa

d: 2d12+Knowledge+1d6 ([6, 4]) + 1 + 1 = 12 vs TN [7, 13] -> Weak Success

=> [Track:Llegar a las ruinas 1/4]

=> The Environment Reacts

=> Gain 1 Stress

=> Deal a card from the adventure deck

Thread List

1. Localizar el Skylave en las ruinas.
2. [Track:Llegar a las ruinas 1/4]

NPC List

1. Gobos exploradores

Escena 03: Las estribaciones montañosas

Raimunza River, arriba de Na Plateau (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 4/12]

Tillo y Elge tienen que atravesar la zona montañosa de las estribaciones de Na Plateau antes de adentrarse en la zona de colinas boscosas, pero antes deben sobreponerse a la respuesta del entorno.

? ¿Qué se encuentran en la zona superior de la cascada?

tbl: d15=13 -> znr-191

=> Se trata de una bestia muy poderosa, un Destructor de Kazandu

Los destructores de Kazandu son bestias muy peligrosas, son grandes bestias reptilianas con capacidad de destruir poblados enteros de un zarpazo. Están muy por encima de las capacidades de unos exploradores novatos, la única opción que tienen es pasar desapercibidos y esperar que no tenga especial interés en acercarse a la zona en la que están ellos ahora.



<https://scryfall.com/card/znr/191/>

KAZANDU STOMPER

Tier 3 Bruiser

A territorial behemoth whose movements cause tremors, reshaping the canyon walls with its immense power.

Motives & Tactics: Defend territory, Demolish intruders, Endure, Consume

Core Stats

Difficulty: 17 | **Thresholds:** 20 / 38 | **HP:** 8 | **Stress:** 4 **ATK:** +3 | **Gorge Rend:** Melee | 3d12+2 phy

Features

Momentum - Passive: When this adversary makes a successful attack against a PC, you gain a Fear. **Armored Hide - Passive:** When this adversary takes physical damage, reduce it by 2. **Ground Shatter - Action:** Make an attack against all targets within Close. On a success, deal **3d12+2** physical damage and targets must make a Strength Roll (14) or be knocked Prone. **Crushing Grip - Action:** Make an attack against a target within Melee. On a success, deal **3d12+2** physical damage and the target becomes Restrained until they clear it with a Strength or Finesse Roll (17). **Retaliatory Slam - Reaction:** When this adversary takes damage from an attack within Melee, **mark a Stress** to make a standard attack against the attacker. On a success, the attacker is pushed to Very Close.

? Gasta el GM Fear para activar al Destructor

d: 1d12 ([6]) > 4 -> No

El destructor no parece que esté muy interesado en la zona en la que se encuentran y pasa de largo sin que ni siquiera se moleste en mirar en su dirección.

Esta zona, cerca de la cascada es peligrosa, y les conviene moverse con rapidez y alcanzar las colinas boscosas que hay a apenas una hora de distancia. Siguen guiándose con el mapa que consiguió Elge.

Cuando se acaba el día están ya en los bosques de las colinas y pueden planificar la marcha para los dos días siguientes.

@ Tillo, cruzar las estribaciones montañosas y llegar a las colinas + ventaja por el mapa

d: 2d12+Knowledge+1d6 ([11, 9]) + 1 + 2 = 22 vs TN [20, 14] -> Strong Success

=> [Track:Llegar a las ruinas 2/4]

=> Consiguen avanzar sin mayor contratiempo, de hecho superan estribaciones y se adentran en las colinas más de lo que ellos mismos esperaban.

Pasan una buena noche de descanso y se restablecen del estrés de la jornada, el inicio ha sido muy prometedor y se sienten esperanzados para el día siguiente.

@ Ambos personajes escogen Clear stress y Prepare

=> El GM recibe

d: 1d4+2 (2)+2 = +4 puntos de Fear

=> [Clock: GM Fear 8/12]

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.
2. [Track:Llegar a las ruinas 2/4]

NPC List

1. Gobos exploradores

Escena 04: Encontrando las brasas

Bosques de Na Plateau (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 8/12]

Elge toma la delantera durante la jornada de hoy.

? ¿Qué se encuentran en el bosque?

tbl: d14 = 8 -> roe-150

=> Entran en una zona en la que aprecian una repentina subida de la temperatura.

Al entrar en una zona especialmente densa empiezan a sentir un calor muy intenso, como muchas cosas en Zendikar, el origen no está claro, podrían estar cerca de algún afloramiento de magma o una acumulación de energía mágica. Al parecer se han dado de bruces con un campo de magma de reciente aparición. Son más frecuentes en el Akoum natal de Tillo, pero también ocurren en cualquier lugar de Zendikar.



<https://scryfall.com/card/roe/150/>

SCORCHING ZENDIKAR OUTCROP

Tier 1 Event

Intense, radiating heat permeates this area, its source a mystery of Zendikar's volatile landscape. Magma seeps from cracks, and the air shimmers with arcane energy.

Impulses: Endure the heat, Discover the source, Navigate unstable terrain

Core Stats

Difficulty: 11 | **Potential Adversaries:** Cinder Elemental, Magma Lurker, Ember Beast

Features

Heat Exhaustion - Passive: Consequence Countdown (3). This Countdown ticks down by 1 whenever a PC makes a Strength or Agility Roll. On trigger, all PCs **mark a Stress** and become Vulnerable until they clear the condition with a successful Knowledge Roll (11) or leave the area. Loop: Reset to 3. **Magma Vent Burst - Action:** **Spend a Fear** to target a point within Far. All targets within Close roll Agility (11). On failure, take **1d6+2** physical damage and become Restrained (cannot move, but can still take actions from their current position) until they clear the condition with a Strength Roll (11). On success, take half damage. **Unstable Ground - Reaction:** On a result with Fear during movement or combat, a section of ground within Close of the triggering PC becomes unstable. All PCs within Close of that section must make an Agility Reaction Roll (11). On failure, they **mark a Stress** and are pushed Close in a random direction.

? Gasta el GM Fear para activar el Vent Burst

d: 1d12 ([1]) < 8 -> Sí

=> [Clock: GM Fear 7/12]

=> [E:Heat Exhaustion 0/3]

Elge se enfrenta al cruce del campo de magma intentando encontrar la mejor ruta que les aleje de la zona más calorífica.

@ Elge intenta esquivar la bocanada de calor + Experience

d: 2d12+Agility+2 ([10, 1])+1+2 = 14 vs TN 11 -> Success w Hope

=> Consigue pasar por la zona

=> [E:Heat Exhaustion 1/3]

Por su lado Tillo se enfrenta con su convencimiento de que es más fuerte que el ambiente.

@ Tillo intenta esquivar la bocanada de calor + Experience

d: $2d12 + \text{Agility} + 2$ ([2, 9]) + 1 + 2 = 14 vs TN 11 -> Success w Fear

=> [Clock: GM Fear 8/12]

=> Consigue pasar por la zona, pero parte del suelo se mueve con violencia

=> [E:Heat Exhaustion 2/3]

Cuando parece que Tillo también está a punto de salir de la zona, el suelo bajo sus pies se mueve con violencia, suerte que cuenta con la ventaja de haberse criado en ambientes inestables.

> Tillo reacción a moverse por el suelo inestable

d: $2d12 + \text{Agility} + 1d6$ ([9,6]) + 1 + 3 = 19 vs TN 11 -> Success

=> Consigue salir de la zona derrumbada

=> [E:Heat Exhaustion 3/3]

=> Heat Exhaustion => Tillo y Elge ganan 1 Stress

Consiguen reunirse al otro lado de la zona caliente y viendo que no están demasiado cansados, deciden avanzar un tramo más antes de hacer campamento esa noche.

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.
2. [Track:Llegar a las ruinas 2/4]

NPC List

1. Gobos exploradores

Escena 05: El encuentro con la Merfolk

Bosques de Na Plateau (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 8/12]

Tillo y Elge continúan avanzando hacia las ruinas atravesando las colinas boscosas de Na Plateau con la esperanza de que lo próximo que les envíe Zendikar no sea demasiado destructivo.

? ¿Qué se encuentran en las colinas?

tbl: $d13 = 9$ => zen-43

=> Un merfolk mago que está explorando también los bosques en búsqueda de ruinas y tesoros.

=> [N:Canu Ek|Merfolk|Female]

Se encuentran con una Merfolk, vestida con ropas y equipo que encajan con las de un mago, su nombre es *Canu Ek*, según ella los sitios más interesantes son los que te han dicho que no debes ir.



<https://scryfall.com/card/zen/43/>

gen: UNE ->

A defiant and reserved wizard

who wants to improve his smuggling skills.

personality: neutral

posture: resting head on hand

pause: doing look at ceiling

pfidget: shamelessly hits on all male PCs (winks, waggle-brows, touching, etc)

=> [N:Canu Ek|Merfolk|Female|Improve contraband|Neutral]

? ¿Se dirige Canu Ek a las mismas ruinas que Tillo y Elge? (Likelihood: Unlikely)

-> Sí (d100=99)

=> Canu Ek se dirige a las mismas ruinas

? ¿Busca el mismo artefacto? (Likelihood: Likely)

-> Sí (d100=75)

=> Canu Ek busca también el Skyclave

Tillo y Elge no tienen claro si *Canu Ek* es una amenaza para los dos, pero sí saben que les puede complicar mucho las cosas si hay un enfrentamiento, así que deciden sentarse a negociar con ella.

NA PLATEAU FOOTHILLS

Tier 1 Social

Wooded hills above Na Plateau, where ancient secrets stir and a rival merfolk mage seeks a shared artifact amidst the natural beauty.

Impulses: Negotiate for information, Compete for advantage, Observe rival's intentions, Navigate the terrain

Core Stats

Difficulty: 11 | **Potential Adversaries:** Caller of Gales

Features

Whispers of the Plateau - Passive: An Instinct or Knowledge Roll (11) reveals a useful lead about the Skyclave artifact or the ruins. On a failure, a PC may **mark a Stress** to learn a smaller clue about the merfolk's intentions or the terrain. **A Tentative Alliance - Action: Spend a Fear** to reveal a scarce piece of information about the ruins or the artifact, or offer a temporary advantage (e.g., shared passage through a difficult area) at a cost beyond gold (e.g., an oath, a risky errand, or a promise of future aid). **Rival's Scrutiny - Reaction:** On a result with Fear during a Presence or Finesse Roll made to deceive or conceal intentions from the merfolk, she subtly notices the attempt. Make an Instinct Reaction Roll (11). On failure, start a Consequence Countdown (3) toward the merfolk gaining a significant advantage or revealing a hidden threat. On success, the merfolk is momentarily distracted, and you gain 1 Hope. The Consequence Countdown ticks when a PC attempts deception with Fear and the Instinct Reaction fails. On trigger, the merfolk gains advantage on her next roll against the PCs, or reveals a hidden trap/ambush she had prepared.

? Gasta el GM Fear para activar la alianza tentadora

d: 1d12 ([7]) < 8 -> Sí

=> [Clock: GM Fear 7/12]

Canu Ek también es consciente de que está en desventaja pero les ofrece un trato.

Canu Ek les dice que ella es enviada del *Templo de Fimmtafuran* y que la mismísima [[que-navalen|Que Navalen]] le envía. Si la ayudan a recuperar el Skyclave, no solo les repartirá parte del pago que le ha prometido, si no que además, gracias a su intercesión, les puede conseguir buenos contratos más adelante.

Tillo intenta averiguar si Canu Ek les está mintiendo o tienen intenciones ocultas, a priori no le gusta que de repente una Merfolk se dirija al mismo sitio que ellos y a por el mismo objeto que ellos.

@ Tillo intenta averiguar las intenciones de la Merfolk

d: $2d12 + \text{Instinct } ([3, 8]) + 2 = 13$ vs TN 11 -> Success w Fear

=> Tillo sabe que la Merfolk no dice la verdad

=> [Clock: GM Fear 8/12]

=> Rival's Scrutiny

d: $2d12 + \text{Instinct } ([2, 4]) + 2 = 8$ vs TN 11 -> Failure

=> Canu Ek se da cuenta de que Tillo no se fía de ella

=> [Clock: Rival's Scrutiny 1/3]

Tillo percibe que la Merfolk no les está diciendo la verdad o toda la verdad y decide no aceptar su oferta. Además el hecho de que el *Templo de Fimmtafuran* quiera el Skyclave es seguro una información valiosa para la *Casa de Exploración de Akoum*.

- «Ya tenemos una buena oferta de trabajo, creo que es mejor que separemos nuestros caminos. Espero que tengas suerte en tu búsqueda».

Tillo le indica a Elge que se marchan, pero lo quieren hacer separando su camino del camino de Canu Ek y además deberán intentar ir más rápido que ella.

Elge elige una ruta nueva con la esperanza de que al partir Canu no se percate de hacia dónde van, él siempre encuentra una forma para hacer estas cosas.

@ Elge intenta esconder la ruta de Canu y usa su experiencia

d: $2d12 + \text{Presence} + \text{Exp } ([9, 5]) + 0 + 2 = 16$ vs TN 11 -> Success w Hope

=> Consiguen continuar su camino sin que Canu averigüe su ruta.

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.
2. [Track:Llegar a las ruinas 2/4]
3. Canu Ek [Clock: Rival's Scrutiny 1/3]

NPC List

1. Gobos exploradores
2. Canu Ek

Escena 06: Un descanso forzado

Bosques de Na Plateau (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 8/12]

Tillo y Elge siguen caminando mientras se va acabando el día, van hablando sobre si tienen o no fuerzas suficientes para no descansar tanto y apretar el paso, llegar a las ruinas antes de que lo haga la Merfolk porque no tienen dudas de que si ella llega antes se llevará el artefacto.

? ¿Qué encuentran al anochecer?

tbl: d12 = 7 => roe-59

=> Evento de alcance personal que implica engaño ... y se llama «Deprive» ...

=> El GM gasta 1 punto de Fear para interrumpir a los jugadores

=> El GM gasta 1 punto de Fear para robar el mapa de la expedición

=> [Clock: GM Fear 6/12]



<https://scryfall.com/card/roe/59/>

- «Joder Tillo, ya te digo yo que nos lleva la delantera, no sé cómo, pero ya no tengo el mapa de la expedición»

Ambos se miran con resignación, deciden hacer una breve parada para descansar, pero avanzarán hacia las ruinas por la noche para intentar llegar antes a las ruinas.

@ Tillo, acercarse a la zona de las ruinas + Ridgeborne

d: 2d12+Knowledge+1d6 ([6, 1]) + 1 + 2 = 10 vs TN [9, 14] -> Weak Hit

=> [Track:Llegar a las ruinas 3/4]

=> Advance a Thread Clock

=> [Clock: Rival's Scrutiny 2/3]

Descansan una hora y se restablecen del estrés de la jornada, pero sienten que cada minuto que pasa Canu les gana ventaja.

@ Ambos personajes escogen Clear stress

d: $1d4+1 (1)+1 = 2$ puntos de Stress Tillo

d: $1d4+1 (3)+1 = 4$ puntos de Stress Elge

=> El GM recibe

d: $1d4 (2) = +2$ puntos de Fear

=> [Clock: GM Fear 8/12]

? ¿Cuánto tardará Canu Ek en llegar a las ruinas?

d: $1d4 ([2]) \rightarrow$ Tardará dos escenas

=> [Clock: Llegada de Canu Ek a las ruinas 1/2]

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.
2. [Track:Llegar a las ruinas 3/4]
3. Canu Ek [Clock: Rival's Scrutiny 2/3]
4. Canu Ek [Clock: Llegada a las ruinas 1/2]

NPC List

1. Gobos exploradores
2. Canu Ek

Escena 07: El cenagal hasta las ruinas

Bosques de Na Plateau (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 8/12]

Tillo y Elge avanzan con determinación para llegar hasta las ruinas lo más rápido que pueden.

? ¿Qué se encuentran en el bosque?

tbl: d11 = 1 => bfz-117

-> Corruption, ambition, danger, suffering

-> A major occurrence or spell-like influence

-> Major, affects several people or regions

=> Se encuentran un cenagal encantado que llega justo hasta las mismas ruinas.



<https://scryfall.com/card/bfz/117/>

Pero el paso hasta las ruinas por esta ruta termina en un cenagal que tiene pinta de ser poco amistoso.

MIRE'S MALICE

Tier 1 Traversal

A festering bog where dark magic has seeped into the very earth, twisting flora and fauna into malevolent forms.

Impulses: Corrupt, Entangle, Consume, Empower

Core Stats

Difficulty: 13 | **Potential Adversaries:** Bog Lurker, Corrupted Mire Beast, Shadow-Touched Cultist

Features

Desecrated Ground - Passive: While in Mires Malice, PCs cannot gain Hope from resting or clearing Stress. Any attempt to cast a spell that restores HP or clears a condition requires a Knowledge Roll (13); on failure, **mark 1 Stress**. **Grasping Mire - Action: Spend a Fear** to target a PC within Close. They must make an Agility Reaction Roll (13). On failure, they take **1d8+3** physical damage, become Restrained, and are pulled Very Close to the nearest mire-bound adversary. On success, they **mark 1 Stress**. A Restrained PC can attempt a Strength Roll (13) to free themselves. **Malignant Surge - Reaction:** On a result with Fear, you may **spend a Fear** to temporarily imbue an adversary within Close. Until the end of its next turn, that adversary gains advantage on all attacks and deals **+1d4** bonus magic damage.

Se dejan guiar por el instinto y la experiencia de Tillo como habitante de parajes adversos para intentar cruzar.

@ Tillo encabeza la marcha a través del cenagal

d: $2d12 + \text{Instinct} + 1d6$ ([1, 9]) + 2 + 1 = 13 vs TN 13 -> Success w Fear

=> [Clock: GM Fear 9/12]

=> Consiguen avanzar pero...

? Gasta el GM Fear para activar Grasping Mire con Tillo

d: $1d12$ ([1]) < 9 -> Sí

=> [Clock: GM Fear 8/12]

? Gasta el GM Fear para activar Grasping Mire con Elge

d: $1d12$ ([5]) < 8 -> Sí

=> [Clock: GM Fear 7/12]

=> Unos zarzillos que se mueven con una velocidad no natural les apresan y empiezan a tirar de ellos con gran fuerza.

@ Tillo intenta librarse de los zarzillos, se siente más fuerte que la situación

d: $2d12 + \text{Agility} + 2$ ([12, 2]) + 1 + 2 = 17 vs TN 13 -> Success

@ Elge intenta librarse de los zarzillos, usa su capacidad para moverse a través de cualquier dificultad

d: $2d12 + \text{Agility} + 2$ ([6, 8]) + 1 + 2 = 17 vs TN 13 -> Success

Ambos consiguen librarse de los zarzillos, y ven cómo estos van pululando hasta lo que parecen unas formas antropomórficas cubiertas de vegetación que se levantan del agua estancada.

? Gasta el GM Fear para activar los Lurkers

d: $1d12$ ([8]) > 7 -> No

Parece que el haber perdido la ventaja que les daban los zarzillos les hace pensárselo dos veces antes de intentar atacar a los viajeros y Tillo y Elge consiguen llegar hasta las ruinas.

@ Tillo, llegar a la zona de las ruinas + Ridgeborne

d: $2d12 + \text{Knowledge} + 1d6$ ([1, 9]) + 1 + 2 = 13 vs TN [11, 17] -> Weak Hit

=> [Track: Llegar a las ruinas 4/4]

=> Advance a Thread Clock

=> Canu Ek `[Clock: Llegada a las ruinas 2/2]`

Nada más llegar, encuentran signos recientes de una lucha, y el cadaver de un goblin TukTuk explorador.

- «Estoy seguro que ha sido nuestra amiga Merfolk» - Musita Tillo

Thread List

1. Localizar el Skyclave en las ruinas.
2. Canu Ek [Clock: Rival's Scrutiny 2/3]

NPC List

1. Gobos exploradores
2. Canu Ek

Escena 08: Explorando las ruinas

Ruinas perdidas (Tillo, Elge)

[Clock: GM Fear 7/12]

Las ruinas de una antigua ciudad se alzan entremezcladas con los árboles del bosque, que poco a poco está recuperando su antiguo dominio sobre la civilización. Los edificios de la ciudad se aprecian etéreos, con un estilo alargado, casi como si quisieran flotar en el aire, aunque ahora mismo quedan muy pocos en pie, como si un gran terremoto, o el manotazo de un gigante los hubiera tumbado todos.

? ¿Qué se encuentran en las ruinas?

tbl: d10 = 9 => znr-218

-> Epic, world-changing or mystical

=> El entorno va a ser muy exigente con ellos, es algo sobrecrecido, de un Tier superior al suyo



<https://scryfall.com/card/znr/218/>

THEME	DOMAIN
WILD Nature prevails in this place. 	EYRIE Rocky spires home to aerial creatures. 
FEATURES 1-4 Denizen's lair 5-8 Territorial markings 9-12 Impressive flora or fauna 13-16 Hunting ground or watering hole 17-20 Remains or carrion	FEATURES 21-43 Giant rocky spires 44-56 Small cavern or nest 57-64 Spiraling tower rock 65-68 Table-like rock precariously balanced 69-72 Cracked rocks ready to tumble 73-76 Narrow passages 77-80 Natural bridge 81-84 Winding path 85-88 Midden heap 89-98 Something unusual or unexpected 99 You transition into a new theme 00 You transition into a new domain
DANGERS 1-5 Denizen hunts 6-10 Denizen strikes without warning 11-12 Denizen leverages the environment 13-14 Denizen wields unexpected abilities 15-16 Denizen guided by a greater threat 17-18 Denizen protects something 19-20 Hazardous terrain 21-22 Weather or environmental threat 23-24 Benign aspect becomes a threat 25-26 Overzealous hunter 27-28 Disturbing evidence of a victim's fate 29-30 Ill-fated victim in danger	DANGERS 31-33 Crumbling handholds 34-36 Dizzying heights 37-39 Denizen lairs 40-42 Swarm of denizens 43-45 Unstable footing

WHISPERING RUINS OF AETHELGARD

Tier 2 Exploration

Ancient, ethereal city ruins now reclaimed by a wild forest. Toppled structures and spiraling natural spires create a treacherous, vertical landscape.

Impulses: Reclaim ancient ground, Navigate crumbling heights, Evade territorial denizens, Uncover lost secrets

Core Stats

Difficulty: 14 | **Potential Adversaries:** Overgrown Golems, Verdant Stalkers, Corrupted Forest Spirits

Features

Precarious Perch - Passive: Navigating elevated or narrow paths requires an Agility Roll (14). On a failure, **mark 1 Stress** and become Vulnerable until your next turn. **Echoes of the Ethereal - Passive:** A Knowledge Roll (14) reveals lore about the city's original inhabitants or the cataclysm that toppled it. On a failure, you may **mark 1 Stress** to learn a smaller, cryptic clue about a hidden passage or a denizen's weakness. **Verdant Ambush - Action: Spend a Fear** to have a territorial denizen strike from the overgrown ruins. Target a PC within Close. Instinct Reaction (14). On failure, take **2d8+3** physical damage and become Restrained by grasping vines or debris. On success, **mark 1 Stress**.

? Cuanto dura el delve

d: 1d12 ([7]) -> El Delve durará 7 turnos

[Track: Explorar el sitio 0/7]

? Qué entorno se encuentran Tillo y Elge al entrar

d: 1d100 ([59]) -> Spiraling tower rock

Tillo y Elge entran en las antiguas ruinas a través de los restos de una torre que debía servir de puerta de entrada, por las formas de los restos del edificio, deducen que la torre tenía una forma helicoidal y que debía ser más alta que los árboles de alrededor, aunque ya no queda mucho de su altura.

Avanzan con cautela por la zona, atentos a pistas sobre la reliquia o sobre la Merfolk.

@ Tillo encabeza la exploración, apoyado por Elge

d: 2d12+Instinct+1d6 ([12, 5]) + 2 + 1 = 20 vs 14 => Success with Hope

=> Advance 2 the exploration track

=> [Track: Explorar el sitio 2/7]

=> Find an opportunity

? Qué oportunidad encuentran

d: 1d6 ([1]) -> Find a secure place

? Gasta el GM Fear para activar el clock de la Merfolk

d: 1d12 ([8]) > 7 -> No

Parece que esta zona en la que están es bastante segura, las paredes son estables e incluso hay una pequeña sala que podría ser usada como refugio donde podrían montar un campamento.

Continúan avanzando por las ruinas, aún tienen esperanzas de encontrar la reliquia antes que Canu Ek.

? Qué entorno se encuentran Tillo y Elge al continuar

d: 1d100 ([39]) -> Giant rocky spires

@ Tillo encabeza la exploración

d: 2d12+Instinct ([6, 10]) + 2 = 18 vs 14 -> Success with Fear

=> Advance 1 the exploration track

=> [Track: Explorar el sitio 3/7]

=> Gain a Fear

=> [Clock: GM Fear 8/12]

=> Exploration Complication

? Exploration Complication

d: 1d20 ([15]) -> Check Delve Dangers

? Delve Danger

d: 1d100 ([16]) -> Denizen guided by a greater threat
=> El GM gasta Fear para activar el Verdant Ambush contra Tillo
=> [Clock: GM Fear 7/12]
=> El GM gasta Fear para activar el Verdant Ambush contra Elge
=> [Clock: GM Fear 6/12]

Las ruinas de la torre dejan paso a una zona que parece una antigua plaza pequeña llena de columnas, todas retorcidas y rotas. De una zona dónde hay un apilamiento que forma una especie de refugio surge una figura humanoide que parece estar hecha de hierba y que extiende unos zarzillos en dirección de Tillo y Elge.

- «¡Cuidado Tillo, un acechador!»

@ Tillo esquiva al acechador
d: 2d12+Instinct ([7, 9]) + 2 = 18 vs 14 => Success
=> Gain a Stress
@ Elge esquiva al acechador
d: 2d12+Instinct ([6, 9]) + 0 = 15 vs 14 => Success
=> Gain a Stress

Consiguen escapar de los extraños zarzillos que «el hombre de hierba» les había lanzado.

@ Tillo investiga las columnas **Echoes of the Ethereal**
d: 2d12+Knowledge ([3, 9]) + 1 = 13 vs 14 -> Failure with Fear
=> **mark 1 Stress** to learn a smaller, cryptic clue about a hidden passage or a denizen's weakness.
=> [Clock: GM Fear 7/12]

La disposición de las columnas es muy extraña, pese a que Tillo intenta encontrar algún tipo de patrón, no resulta evidente y en realidad tienen prisa por encontrar la reliquia antes que Canu Ek, así que tienen que avanzar, Tillo se queda con la pregunta rondándole la cabeza.

? Qué entorno se encuentran Tillo y Elge al continuar
d: 1d100 ([54]) -> Small cavern or nest
@ Tillo encabeza la exploración
d: 2d12+Instinct ([7, 10]) + 2 = 19 vs 14 -> Success with Fear
=> Advance 1 the exploration track
=> [Track: Explorar el sitio 4/7]
=> Gain a Fear
=> [Clock: GM Fear 8/12]
=> Exploration Complication
? Exploration Complication
d: 1d20 ([13]) -> Check Delve Dangers
? Delve Danger

d: 1d100 ([61]) -> Face an environmental or architectural hazard.

En las ruinas de la ciudad encuentran una especie de túnel formado por escombros, parece bastante evidente que lo han usado recientemente.

- «Me da que la Merfolk va por delante»

Intentan abrirse paso por la estructura inestable. Tillo lleva media vida moviéndose por acantilados por lo que tiene cierta ventaja.

@ Tillo se mueve por el túnel **Precarious Perch** + Ridgeborne

d: 2d12+Agility+1d6 ([4, 4]) + 1 + 6 = Critical vs 14 -> Critical Success

=> Tillo se mueve con increíble maestría y señala las zonas de paso más estable para que Elge lo tenga más fácil.

=> +1 Hope, -1 Stress

@ Elge se mueve por el túnel **Precarious Perch** + Adv.

d: 2d12+Agility+1d6 ([11, 8]) + 1 + 3 = 23 vs 14 -> Success with Hope

=> Atraviesa la zona sin dificultad.

Aunque sienten que están avanzando, también sienten la amenaza de que Canu Ek les lleva ventaja.

¿Conseguirán Tillo y Elge hacerse con la reliquia antes que su rival?

CONTINUARA...

SORCERER
ARCANA & MIDNIGHT

 HUMAN <i>Humans are most easily recognized by their dexterous hands, rounded ears, and bodiless fur endurance.</i> High Stamina: Gain an additional Stress slot at character creation. Adaptability: When you fail a roll that utilized one of your Experiences, you can mark a Stress to roll off. DC:V20-05-0701 Copyright © Greenberg/Pearl Press 2025	ANCESTRY COMMUNITY RIDGEBORNE <i>Being part of a ridgeborne community means you've called the rocky peaks and sharp cliffs of the mountainside home.</i> Steady: You have advantage on rolls to Traverse dangerous cliffs and ledges, negotiate harsh environments, and use your survival knowledge. DC:V20-05-0701 Copyright © Greenberg/Pearl Press 2025
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290	

Elge, Dependant Pilgrim

NAME

Elge, Dependant Pilgrim

HERITAGE

Kor Wanderborne

PRONOUNS

Vengeance

LEVEL

1

ABILITY

+1

EVASION

9

ARMOR

3

STRENGTH

+2

FINESSE

0

INSTINCT

0

PRESENCE

0

KNOWLEDGE

+1

ACTIVE WEAPONS

PROFICIENCY

PRIMARY

Halberd

NAME

STR VC D10+3 PHY

TRAIT & RANGE

DAMAGE DICE & TYPE

FEATURE

Cumbersome: -1 to FIN

SECONDARY

NAME

TRAIT & RANGE

DAMAGE DICE & TYPE

FEATURE

DAMAGE & HEALTH

ADD YOUR CURRENT LEVEL TO YOUR DAMAGE THRESHOLDS.

MINOR DAMAGE

7

Mark 1 HP

MAJOR DAMAGE

14

Mark 2 HP

SEVERE DAMAGE

21

Mark 3 HP

HP

10

STRESS

0

HOPE

0

EXPERIENCE

Always find a way to move through +2

My promise is my motivation +2

GOLD

0

BAGS

0

CHEST

0

CLASS FEATURE

UNSTOPPABLE

Once per long rest, you can become Unstoppable. You gain an Unstoppable Die. At level 1, your Unstoppable Die is a d4. Place it on this sheet in the space provided, starting with the 1 value facing up. After you make a damage roll that deals 1 or more Hit Points to a target, increase the Unstoppable Die value by one. When the die's value would exceed its maximum value or when the scene ends, remove the die and drop out of Unstoppable. At level 5, your Unstoppable Die increases to a d6.

While Unstoppable, you gain the following benefits:

- You reduce the severity of physical damage by one threshold (Severe to Major, Major to Minor, Minor to None).
- You add the current value of the Unstoppable Die to your damage roll.
- You can't be Restrained or Vulnerable.

ANCESTRY

KOR

Tall, slender humanoid with light hair and gray, blue-gray, or ivory skin, often adorned with geometric patterns.

Fortune's Grace: Mark 1 Stress to re-roll a 1 on a Hope Die.

Hook-Slinger: Mark 1 Stress to make a traversal maneuver to move far away to a position higher or across a gap if there are anchoring surfaces.

ABILITY

WHIRLWIND

When you make a successful attack against a target within Very Close range, you can spend a Hope to use the attack against all other targets within Very Close range. All additional adversaries you succeed against with this ability take half damage.

ABILITY

FORCEFUL PUSH

Make an attack with your primary weapon against a target within Melee range. On a success, you deal damage and knock them back to Close range. On a success with Hope, add a d6 to your damage roll. Additionally, you can spend a Hope to make them temporarily Vulnerable.

COMMUNITY

WANDERBORNE

Being part of a wanderborne community means you've lived as a nomad, forging a permanent home and experiencing a wide variety of cultures.

Nomadic Pack: Add a Nomadic Pack to your inventory. Once per session, you can spend a Hope to use the pack to help you find a new home that's useful to your situation. Work with the GM to figure out what item you take out.

ABILITY

VENGEANCE

Foundation

At Ease: Gain an additional Stress slot.

Revenge: When an adversary within Melee range succeeds on an attack against you, you can mark 2 Stress to force the attacker to mark a Hit Point.