

***Cuando el amanecer no llegue en el día más largo y el sol sea devorado por la oscuridad, la Tormenta lanzará su furia contra la Espada y la Espada arderá en el corazón de la Tormenta, cuando la luz vuelva a brillar solo una permanecerá.***

*Hablo así el oráculo y la marca de la profecía ardió sobre su frente*

### ***El Heraldo de la Tormenta al que nos enfrentamos lucha...***

- ☐ Con el atronador poder del rayo
- ☐ Con sobrenatural e inquietante gracia
- ☐ Sin temor a las heridas o los peligros
- ☐ Con una unión y cohesión inconcebible
- ☐ Con la evanescencia de las nubes tormentosas
- ☐

### ***Los habitantes de Andar, el reino que ha sido conquistado...***

- ☐ Viven subyugados en la miseria
- ☐ La mayoría han sido aniquilados
- ☐ Están extrañamente felices de ser gobernados
- ☐ Intenta rebelarse pero siempre en vano
- ☐ Envían su ruegos a través del quejumbroso viento
- ☐

### ***Iriya no ha caído hasta ahora porque...***

- ☐ Es una aislada y remota tierra
- ☐ Altas mesetas y riscos la rodean
- ☐ Antiguos espíritus la protegen
- ☐ Sobrevive gracias a la astucia de los que la defienden
- ☐ No había atraído la atención del Heraldo de la Tormenta
- ☐

### ***La Espada del Mundo que nos salvará a todos es...***

- ☐ Una ascentral hoja con gran renombre
- ☐ Un rayo de luz que desgarrar el cielo
- ☐ Un antiguo y poderoso hechizo
- ☐ Un artefacto que susurra melodías a su portador
- ☐ Un regalo de los espíritus
- ☐

### ***Nuestra búsqueda de la Espada del Mundo fue...***

- ☐ El último gran viaje de nuestra compañía
- ☐ La primera y única búsqueda de nuestro grupo
- ☐ La razón por la que los viejos amigos volvimos a reunirnos
- ☐ Solo una de las muchas pruebas que hemos superado
- ☐ Casi supuso la muerte de nuestro legendario grupo
- ☐

### **Nos apetece que aparezca**

### **NO nos apetece que aparezca**

## ***La Crónica de la Batalla***

Marca una casilla por cada figura (J,Q,K) que salga en las cartas  
 3 jugadores: marca 2 casillas al sacar la primera figura.  
 5 jugadores: ignora la primera figura que salgan.  
 6 jugadores: ignora las dos primeras figuras que salgan.

- ☐ Las fuerzas del Heraldo se amontonan a las puertas en tal número que empuñan a nuestras tropas. Nuestro ejército se estremece.
- ☐ Las fuerzas del Heraldo abren brechas en nuestras murallas e inundan los patios del Castillo de Iriya.
- ☐ El Heraldo centra su atención en la Espada y debemos sacrificar algo valioso defendiéndola.
- ☐ El Heraldo se impone en campo abierto dividiéndonos y obligándonos a retroceder
- ☐ El Heraldo nos arrincona contra nuestros propios muros y muchos amigos caen en la marea de sangre
- ☐ El Heraldo nos hace retroceder hasta la ciudadela, masacrando a los civiles que se habían refugiado allí.
- ☐ El Heraldo se abre paso hasta el bastión interior y hace caer nuestra última línea de defensa.
- ☐ El Heraldo rompe nuestra filas y nos obliga a una lucha desesperada final por la supervivencia
- ☐ El Heraldo avanza entre los hombres en retirada causando una carnicería sangrienta
- ☐ El Heraldo toma la Espada y la parte en mil pedazos frente a nuestros ojos



[Juega una figura (J,Q,K) para escoger el que quieras o inventar un item nuevo.]

### FORMO PARTE DE...

- A. La Realeza
2. Los Magistrados
3. Los Generales
4. Los Sabios
5. Los Exploradores
6. Los Artesanos
7. Los Sanadores
8. La Tropa
9. Los marcados como parias por la ley
10. Los desposeídos
- F.

### ME CONOCEN POR SER...

- A. Un refugiado de Andar
2. El anterior Heraldo de la Tormenta
3. El Campeón de Iriya
4. El Favorecido por los Espíritus
5. Un héroe salido de la nada
6. Un señor de las tierras salvajes
7. Un valiente e inspirador líder
8. El mejor en el arte que he elegido
9. Un hijo de de las leyendas
10. Un fantasma sin nombre
- F.

### MI PASIÓN ES...

- A. El Honor
2. El Patriotismo
3. La Posición Social
4. El Hogar
5. La Fe
6. El Destino
7. El Mérito
8. El Orden
9. La Unidad
10. La Política
- F.

### VALORO...

- A. La Familia
2. El Dinero
3. El Amor
4. La Lealtad
5. La Identidad
6. El Heroísmo
7. El Aprendizaje
8. La Justicia
9. El Renombre
10. El Derecho de Nacimiento
- F.

Mi nombre es...

Mi reino es... [Iriya, Andar u otro lugar]

Mi historia

Debo luchar por la victoria mañana porque...

Creo firmemente que... [algo relacionado con tu Pasión]

Estoy en desacuerdo con \_\_\_\_\_ porque cree que...

*Escribe la creencia relacionada con su pasión con la que nos estás de acuerdo*



[Ganas un punto de Destino cuando muestres ese desacuerdo - Rellena la estrella para recordarlo]

Conozco un secreto de \_\_\_\_\_ relacionado con...

*Escribe el valor escogido por el personaje del que conoces el secreto*



[Ganas un punto de Destino cuando reveles el secreto - Rellena la estrella para recordarlo]

Una vez por ronda, desencadena un flashback cogiendo una carta.

Dásela a otro jugador o quedatela y dale una de tus cartas.

Haz una pregunta que será respondida con una escena.

Utiliza una de las siguientes si no se te ocurre ninguna:

- \* ¿Qué te ha hecho unirte a nosotros?
- \* ¿A quién de los presentes le debes la vida?
- \* ¿Qué es lo que mas temes perder mañana en la batalla?
- \* ¿Cuándo te enamoraste de [otro personaje]?
- \* ¿Qué has sacrificado en tu lucha contra el Heraldo de la Tormenta?

Cuando hagas publico tu desacuerdo, ganas un Punto de Destino.

Cuando reveles el secreto que conoces, ganas un Punto de Destino.

Al final del juego, aquellos personajes con mayoría de cartas rojas no sobrevivirán.

Puedes gastar puntos de Destino para intercambiar tus cartas con otro jugador.



## 1. Creación de mundo y personaje

### 1.1. Crear la ambientación para el juego:

- Lee en voz alta la profecía que aparece en la Hoja de Ambientación y explica el planteamiento inicial del juego
- Elegid las opciones en la Hoja de Ambientación para definir el mundo.

### 1.2 Establecer el tono del juego

- Decid lo que os apetece que aparezca y no aparezca en el juego.
- Decid los temas que queréis que se aborden o las dinámicas de juego que queréis que se lleven a cabo durante el juego.
- Compartid aquellos asuntos o comportamientos que no os apetece ver en la partida o que os resulten incómodos.
- Aseguraos de que las listas que elaboréis representan lo mejor posible el sentir de todos los jugadores.
- Dejad a un lado la Hoja de Ambientación por ahora.

### 1.3 Escoged los rasgos básicos de vuestros personajes:

- Coged cada una, una hoja de personaje y 8 cartas.
- Utilizad las cartas para escoger elementos de las listas para ir dando forma a vuestro personaje

### 1.4 Añadir los detalles de los personajes:

- Dad cuerpo a los rasgos claves de vuestros personajes basándoos en las elecciones del paso anterior.

### 1.5 Estableced los desacuerdos de vuestros personajes

- Decide que creencia de que personaje es aquella con la que estás no estás de acuerdo
- Escribe la creencia en tu hoja de personaje y estate atento cuando aparezca ese tema durante la partida.

### 1.6 Estableced los secretos que conectarán a los personajes:

- Elige de que personaje conoces un secreto, elige uno diferente del personaje con el que tienes un desacuerdo.
- Piensa en el secreto que podrías conocer de ese personaje y que desafiaría su valor.
- Revélalo durante el juego cuando te parezca adecuado

## 2. Desarrollo del juego

### 2.1 Inicio

- Recoge todas las cartas usadas, barájalas y pon el mazo en un lugar al alcance de todos los participantes.
- Reparte una carta a cada una de los jugadores, dos cartas si quieres que el juego dure menos de 4 horas.
- Describe la situación inicial de los personajes para establecer la escena.
- Que todo el mundo añada un detalle sobre el ambiente o la ambientación.
- Comenzad a rolear vuestros personajes en la sala del Castillo de Iriya la noche antes del ataque.

### 2.2 Jugar los flashbacks

- Pon tu mano sobre el mazo de cartas para indicar que quieres iniciar un flashback
- Haz una pregunta a otro jugador para que sepa que es lo que quieres que se responda durante el flashback.
- Coge una carta. Dale esa carta al jugador a la que le has preguntado o quédatela y dale una de las tuyas.
- Si coges una figura marca el siguiente check en la Crónica de la Batalla de la hoja de ambientación.
- Quien ha recibido la carta establece la escena para el flashback que responderá a la pregunta e invita a los otros jugadores a unirse.
- Como alternativa puede hacer una narración descriptiva en lugar de rolear la escena si quiere mostrar un momento íntimo o narrativo.

### 2.3 Busca el conflicto entre los personajes:

- Desafía la creencia que has anotado en tu hoja de personaje para ganar un punto de destino.
- Invéntate y revela un secreto del jugador que has escogido para ganar un punto de destino.

### 2.4 Resolver conflictos

- Resolved los conflictos a través de la negociación, o sacando cartas.
  - ¿Alguno de los jugadores está de acuerdo en ser el “perdedor” en el conflicto? Si es así, delante con ese resultado.
  - ¿Alguno de los jugadores está de acuerdo en aceptar que su personaje está en clara desventaja en esa situación? Si es así, el otro jugador se sale con la suya.
  - ¿Alguno de los jugadores está dispuesto a aceptar una consecuencia negativa que al otro jugador le parezca un sacrificio suficiente para lograr la victoria? Si es así, ese jugador sufre la consecuencia y sale victorioso.
  - Si ninguno de estos acuerdos es posible, cada parte debe elegir un color y se sacará una carta. Tras comprobar el color de la carta se descartará. El que haya acertado el color de la carta ganará este conflicto
  - Si la carta es una figura, marca una casilla en la Crónica de la Batalla.

### 2.5 En cada ronda

- Cuenta el número de cartas que cada jugador tiene, el número de cartas marca cuando se termina la ronda.
- En cada ronda todos los jugadores deben:
  - Robar **una carta** y entregarla (o sustituirla por una suya y entregarla), a otro jugador para pedir un flashback haciéndole una pregunta.
  - Recibir **una carta** para plantear una escena de flashback que responda a la pregunta que otro jugador le ha realizado.

### 2.6 Finaliza la ronda

- Cuando se juegue el flashback que deje a los jugadores con el mismo número de cartas.
- Haced una pausa en el juego, tras volver al Castillo de Iriya, y haced un chequeo sobre si alguien quiere ajustar la lista de cosas que apetece o no apetece tener en la partida.

### 2.7 Jugar más rondas

- Juega la siguiente ronda si todo el mundo tiene menos de 5 cartas, si no, pasa a la fase de Final de Juego

## 3. Finalizando del juego

### 3.1 Para averiguar el desarrollo de la batalla

- Cada jugador añade un detalle sobre los momentos previos a la batalla.
- Leed en orden los puntos marcados de la Crónica de la Batalla y haced una pausa después de cada punto para que se puedan intercambiar cartas.
- Puedes gastar un Punto de Destino para proponer un intercambio a otro jugador:
  - Si le ofreces una **carta negra**, debe aceptarla.
  - Si le ofreces una **carta roja**, el receptor puede aceptarla o no.
- Aquellos personajes cuyo jugador tenga mayoría de cartas negras sobrevivirán, aquellos con mayoría de cartas rojas no serán tan afortunados.

### 3.2 Fin de la partida

- Cada jugador elige en secreto una de sus cartas. Juntad esas cartas boca abajo en el centro de tablero y barajadlas. Coged una carta al azar de este mazo:
  - **Si sale una carta roja**, el Heraldo conquista Iriya, el último bastión de la libertad que aún se mantenía en pie.
  - **Si sale una carta negra**, La Espada y los héroes salen triunfantes y el Heraldo es derrotado

Narra una escena de muerte, o un epílogo, para tu personaje.