

Tierra inexplorada

Tierra inexplorada

Mecánicas de juego

Sobre un mapa real, imaginario, ya preexistente o creado sobre la marcha, sigue el siguiente proceso:

1. Elige un punto de partida o apunta a ciegas el dedo sobre el mapa.
2. Elige una dirección de destino o haz una tirada de brújula/reloj con un dado de seis caras (1d6) -o uno de cuatro (1d4), extraordinariamente-, ya sea apuntando hacia el frente o hacia los puntos cardinales, o usando los minutos de la esfera de un reloj.
3. Calcula la distancia de viaje sobre el mapa, según el tamaño asignado a cada hexágono, la escala del mapa, el medio de locomoción, etc.
4. Elige una localidad, accidente geográfico o punto de interés en la dirección "elegida".
5. Calcula con una estimación aproximada la duración de la etapa actual del viaje.
6. Eventos de viaje. Por cada jornada que dure la etapa, tira/determina un evento de viaje que ocurrirá durante dicha jornada.
7. Evento de reposo. Determina un evento de reposo que ocurrirá durante la noche o el tiempo dedicada al descanso. En caso de no descansar, se tira otro evento de viaje adicional.
8. Continúa con la sucesión de eventos de viaje seguidos de los de reposo cada jornada hasta llegar al destino de la 1ª etapa del viaje.
9. Prosigue desde el punto 2, eligiendo o seleccionando al azar el destino de la siguiente etapa del viaje. Continúa en bucle hasta llegar al destino final.

Tiradas de brújula / reloj

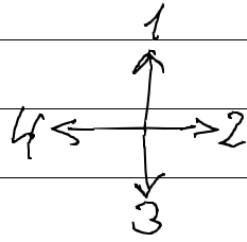
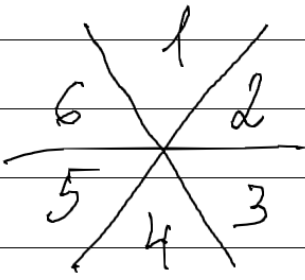
Tirada de brújula (1d4 o 1d6)

- ◆ 1d4: 1 → N (norte) - 2 → E (este) - 3 → S (sur) - 4 → O (oeste)
- ◆ 1d6: 1 → N (norte) - 2 → NE (noreste) - 3 → SE (sureste) - 4 → S (sur) - 5 → SO (suroeste) - 6 → NO (noroeste)

Tirada de brújula (1d4 o 1d6):

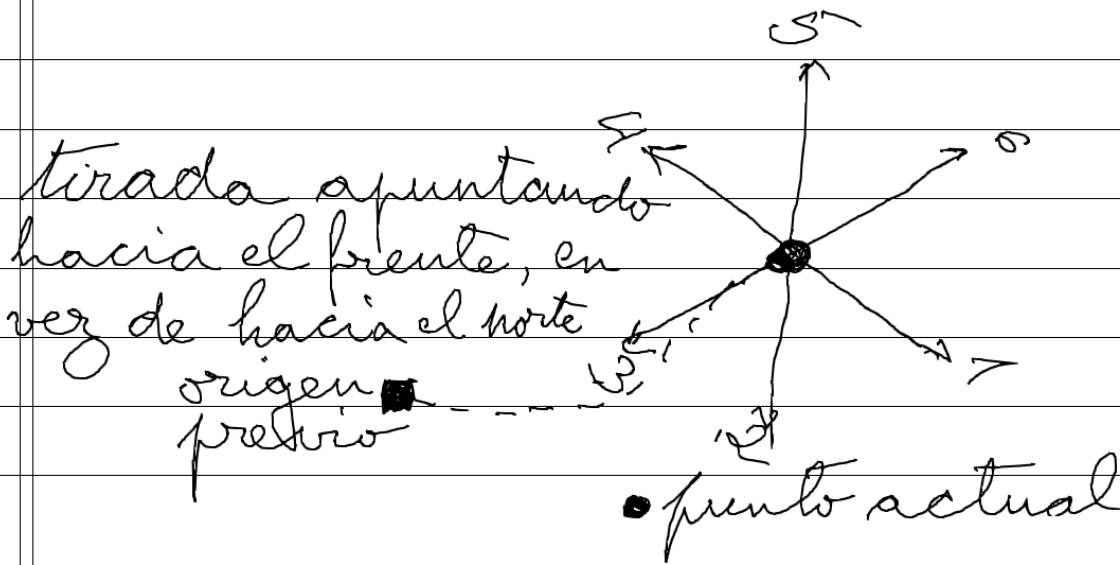
• 1d4 → 1N - 2E - 3S - 4O

• 1d6 → 1N - 2NE - 3SE - 4S - 5SO - 6NO



Tirada de reloj (1d6):

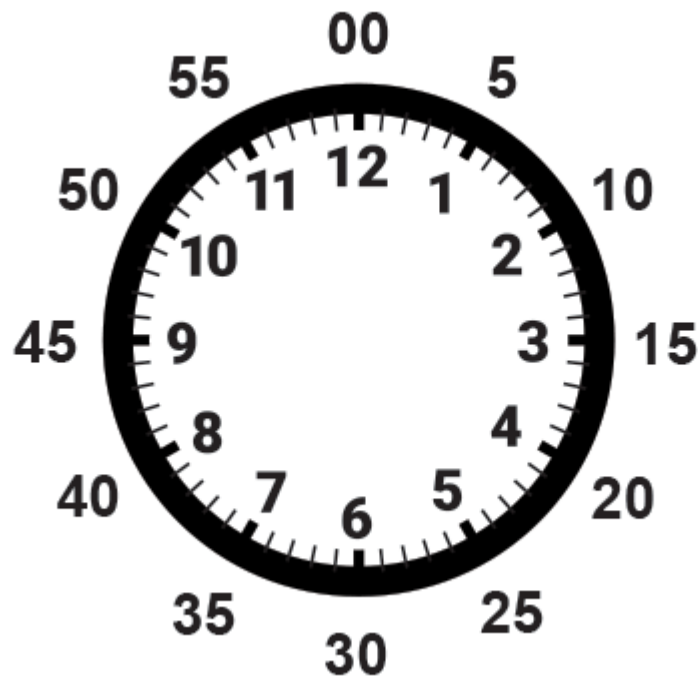
1-NE 2-SE 3-S 4-SO 5-NO 6-N



Tirada de reloj (1d6)

- ♦ 1d6: 1 → NE (noreste) - 2 → SE (sureste) - 3 → S (sur) - 4 → SO (suroeste) - 5 → NO (noroeste) - 6 → N (norte)

Se puede apuntar hacia el norte o hacia el frente, e identificar el norte como



Eventos

Eventos de viaje

Los eventos pueden establecerse en función de la peligrosidad o probabilidad de ocurrencia de los mismos según el tipo de historia o el género. Es decir, los puedes elegir tú mismo. O dejarlo en manos del azar, ya sea de la hora del reloj en el momento narrativo en que suceda en la historia o en la hora real cuando estés jugando, o bien usando una baraja de cartas o un dado d12.

Si la jornada se prolonga y no se descansa, hay que determinar un evento de viaje adicional según la hora en que acontezca. Tú decides en qué hora y qué cuartos, o lo dejas al azar del reloj o la baraja o el dado.

- ◆ Eventos del viaje → Horas y minutos del reloj
Mira el reloj en el momento de determinar el evento. Otra manera de determinarlo puede ser asociarlo con la hora en que ocurra el evento narrativamente en la historia.
Las horas pueden ser del día (de 7am a 6pm) o la noche (de 7pm a 6am), según el turno del viaje, si tu personaje viaja de día o de noche.
Mira también los minutos y establece si el evento ocurre en el 1^{er} cuarto de hora (sustituible por el palo de la baraja picas-espadas), en el 2^o cuarto de hora (tréboles-bastos), 3^o (corazones-copas) o 4^o (diamantes-oros). También se puede asignar a un género o tipo de evento narrativo cada cuarto de hora.
- ◆ Eventos del viaje → Cartas de la baraja o 1d12
Saca una carta de la baraja y mira el número. El As corresponde a la hora 1; la Sota

o J se corresponde con la hora 10; el caballo o la reina Q, con la hora 11; y el rey K, con la hora 12. O tira el dado d12.

1º cuarto de hora / Picas-Espadas / Eventos negativos

1. Hora 7 (am o pm):
Es posible que no haya suficientes suministros de alimentos y agua para subsistir durante el viaje, y no tienes medios de proveerte de esos recursos vitales. Alternativamente, puede ser que no haya medios de transporte y combustible para dirigirte a la siguiente etapa de tu viaje prevista.
2. Hora 8 (am o pm):
Surgen amenazas desconocidas e impredecibles. Te enfrentas a una difícil situación sin que la ley pueda ampararte. Puede que incluso sean miembros corruptos de la Administración los que frenen tu camino.
3. Hora 9 (am o pm):
La soledad y el aislamiento te invaden, haciéndote sentir que nadie se preocupa por ti y que estás completamente solo. Te desorientas. y de repente no sabes si la dirección en la que avanzas es la correcta. Quizás debas cambiar el rumbo.
4. Hora 10 (am o pm):
Sufres un salvaje ataque de animales o de bandas criminales.
5. Hora 11 (am o pm):
El viaje está resultando largo y agotador, sientes fatiga y agotamiento extremo. Y, sin embargo, tienes toda la jornada por delante aún.
6. Hora 12 (mediodía o medianoche):
Un peligro medioambiental, una situación de emergencia o una revelación impactante te ponen en un estado de angustia y desconcierto, cuestionándote todo, haciendo que te sientas incapaz de manejar la situación y sin saber cómo continuar adelante.
7. Hora 1 (pm o am):
Una traición o engaño por parte de alguien en quien confiabas te deja con una sensación de pérdida y desesperanza, y pierdes recursos vitales con los que contabas.
8. Hora 2 (pm o am):
Una falla técnica o un error humano desencadena un desastre que no se puede detener, dejándote sintiéndote impotente e indefenso.
9. Hora 3 (pm o am):
Un accidente o incidente inesperado te coloca en una situación de peligro inminente, y no tienes control sobre la situación, sin poder impedir un probable resultado trágico.
10. Hora 4 (pm o am):
Unos ruidos extraños en el exterior o una presencia siniestra que acecha en el entorno hacen que te sientas vulnerable y desprotegido justo donde más a salvo

deberías sentirte, y no sabes si debes investigar o simplemente esperar a que pase.

11. Hora 5 (pm o am):

Una situación de desesperación te lleva a tomar medidas drásticas que terminan teniendo consecuencias trágicas e irreversibles.

12. Hora 6 (pm o am):

Una enfermedad o lesión grave te deja sintiéndote débil e impotente, y no sabes cómo recuperarte o seguir adelante.

2º cuarto de hora / Tréboles-Bastos / Eventos positivos

1. Hora 7 (am o pm):

Aprendes una habilidad nueva que te permite sortear obstáculos que antes parecían imposibles de superar.

2. Hora 8 (am o pm):

Encuentras información valiosa, como noticias de un asentamiento seguro o de un posible camino a seguir para llegar a un lugar más seguro.

3. Hora 9 (am o pm):

Encuentras un vehículo funcional y con combustible para viajar largas distancias de manera segura, avanzar más rápido o llegar a lugares inaccesibles.

4. Hora 10 (am o pm):

Descubres tecnología, herramientas útiles o mapas, que te pueden ayudar y facilitarte el viaje, abrir nuevas rutas o protegerte mejor de los peligros del camino.

5. Hora 11 (am o pm):

Encuentras suministros valiosos, como armas o medicinas, que pueden venirte muy bien en el futuro.

6. Hora 12 (mediodía o medianoche):

Encuentras una señal que te guía hacia el destino o hacia el camino correcto a seguir.

7. Hora 1 (pm o am):

Logras superar un obstáculo difícil o conseguir una momentánea victoria en una situación delicada, que aumenta tu confianza y tu moral para las próximas jornadas.

8. Hora 2 (pm o am):

Encuentras un lugar u objeto sagrado, histórico, artístico o de belleza natural que proporciona un momento de paz y respiro en medio de la tensión del viaje, haciéndote sentir más conectado con la naturaleza o tu espiritualidad.

9. Hora 3 (pm o am):

Conoces a alguien que podría ser una fuente de apoyo y compañía durante el viaje, ayudándote a enfrentarte con los obstáculos del camino. Te exigirá algo a cambio.

10. Hora 4 (pm o am):
Descubres una fuente inesperada de alimento o agua que te permite satisfacer las necesidades básicas, recuperar fuerzas y seguir adelante con el viaje.
11. Hora 5 (pm o am):
Te encuentras con un grupo amistoso y acogedor de supervivientes que te acoge o te brinda consejos valiosos para continuar el camino.
12. Hora 6 (pm o am):
Descubres un refugio seguro y protegido para pasar la noche y descansar y recuperar energías en un ambiente seguro y acogedor.

3º cuarto de hora / Corazones-Copas / Encuentros

1. Hora 7 (am o pm):
Un extraño aparece en tu camino y te ofrece un trato que parece demasiado bueno para ser verdad.
2. Hora 8 (am o pm):
Te cruzas con un grupo de bandidos en el camino. Aunque al principio parecen hostiles, terminan ayudándote en tu viaje cuando descubren que tienes un objetivo noble.
3. Hora 9 (am o pm):
Te encuentras con una misteriosa mujer que te dice que ha estado esperando tu llegada. Te habla de tu destino y te advierte sobre los peligros que encontrarás en el camino.
4. Hora 10 (am o pm):
Encuentras a un niño perdido en el camino. Al ayudarlo a encontrar a sus padres, descubres que él es mucho más que un simple niño.
5. Hora 11 (am o pm):
Un anciano sabio aparece en tu camino y te entrega un objeto mágico o de tecnología avanzada que te ayudará en tu viaje. Sin embargo, te advierte que no debes confiar en él ciegamente.
6. Hora 12 (mediodía o medianoche):
Te encuentras con alguien que te muestra un camino alternativo que, sin duda alguna, es más seguro y rápido que el que estabas siguiendo. Pero algo no acaba de cuadrar y tu instinto se pone en guardia.
7. Hora 1 (pm o am):
Te encuentras con alguien que te ofrece una oportunidad para hacer algo que siempre has querido hacer.
8. Hora 2 (pm o am):
Te encuentras con alguien que conoce un secreto que podría cambiar todo tu camino.
9. Hora 3 (pm o am):
Te encuentras con alguien que te proporciona una solución creativa e inesperada

para un problema al que te estabas enfrentando en tu camino.

10. Hora 4 (pm o am):

Te encuentras con alguien que has estado buscando durante mucho tiempo y finalmente tienes la oportunidad de hablar con esta persona.

11. Hora 5 (pm o am):

Te encuentras con alguien que viene de vuelta del lugar al que te diriges y te cuenta una información sorprendente que podría hacerte cambiar todos tus planes.

12. Hora 6 (pm o am):

Encuentras a un extraño en medio del camino que te ofrece ayuda en tu viaje. Sospechas que quiere sacarte información y engañarte, así que decides no parar a descansar y continúas la jornada de viaje para alejarte de esta persona.

4º cuarto de hora / Diamantes-Oros / Eventos inesperados

1. Hora 7 (am o pm):

Escuchas una voz misteriosa que te guía hacia algo que nunca habrías descubierto por ti mismo.

2. Hora 8 (am o pm):

Te topas con un enigma que parece insoluble, pero que te lleva a descubrir algo valioso.

3. Hora 9 (am o pm):

Experimentas un extraño efecto en tu cuerpo que te permite hacer cosas que antes no podías.

4. Hora 10 (am o pm):

Descubres un lugar secreto que no estaba en los mapas y que guarda secretos asombrosos.

5. Hora 11 (am o pm):

Encuentras un objeto que no tiene sentido en el lugar en el que estás.

6. Hora 12 (mediodía o medianoche):

Una circunstancia imprevista te obliga a refugiarte en un antiguo refugio abandonado, donde descubres un antiguo diario que desencadena una aventura emocionante y llena de sorpresas.

7. Hora 1 (pm o am):

Corriendo para huir de alguien o para alcanzar algo, tropiezas y descubres en un recoveco del terreno lo que parece la entrada a un lugar secreto lleno de tesoros. Desgraciadamente, en tu viaje te resultarán todos inútiles; excepto, quizás, uno que sí te podría resultar útil de una manera insospechada.

8. Hora 2 (pm o am):

Te encuentras con un perro callejero u otro animal salvaje que te sigue a todas partes y resulta ser el compañero perfecto para tus aventuras.

9. Hora 3 (pm o am):
En pleno viaje te topas con alguien famoso de incógnito en un lugar inesperado y terminas haciendo una amistad improbable.
10. Hora 4 (pm o am):
Experimentas una extraña anomalía en el espacio o el tiempo. Presencias un fenómeno natural que desafía toda lógica y explicación.
11. Hora 5 (pm o am):
Eres testigo de una criatura que nunca habías visto antes y que no parece pertenecer a este mundo.
12. Hora 6 (pm o am):
Encuentras una carta o diario antiguo que te da pistas sobre un misterio que lleva siglos sin resolver.

Eventos de reposo

Sucedan durante el momento de descanso tras la dura jornada de viaje. Determinan si se recuperan energías suficiente o no para retomar el viaje al día siguiente. Si no se descansa esa jornada, hay que sustituirlo por un evento de viaje adicional, a determinar en función de la situación narrativa de la historia. Por ejemplo, si no se descansa porque se está atravesando una zona peligrosa, habría que tirar por un evento de peligro o negativo, en función de la hora en que ocurra, o al azar, según se considere. Si no se descansa porque se aprovecha para acelerar el viaje porque las condiciones son favorables, habrá un evento de viaje, pero tendrá por qué ser negativo. O quizás sí.

Tú decides, o el azar de la hora en que estés jugando lo hará por ti. Alternativamente, puedes tirar un dado de 12 caras (1d12) o sacar una de las cartas de la baraja y mirar el número. Ignora el palo o úsalo para interpretar con cierto sabor la indicación obtenida: picas-espadas (negativamente), tréboles-bastos (positivamente), corazones-copas (implica la intervención de otra persona o ser), diamantes-oros (inesperadamente).

1. Tienes un sueño revelador que te proporciona información vital para continuar tu viaje.
2. Durante el descanso, tienes una conversación con un compañero de viaje que lo lleva a cuestionarse su propósito en el viaje y lo motiva a dejar tu compañía. Si viajas solo/a, quizás sea una premonición de que un posible compañero de viaje rechace tu compañía.
3. A pesar de estar agotado/a, no logras conciliar el sueño y pasas la noche/día de descanso en vela, lo que te deja con pocas fuerzas para continuar al día siguiente.
4. Tienes una pesadilla vívida y aterradora que te deja con un mal presentimiento para el resto del viaje.

5. Descansas sin interrupciones, pero amanece con el cuerpo rígido y dolorido debido a las condiciones de descanso.
6. Un ruido extraño te despierta en medio del sueño y te impide volver a dormir, haciendo que pases la noche en tensión.
7. Tienes un sueño vívido y premonitorio que te ayuda a tomar una decisión crucial al despertar.
8. Al despertar, te das cuenta de que has perdido algo importante durante la jornada anterior y debes volver sobre tus pasos para recuperarlo o definitivamente darlo por perdido.
9. Descansas profundamente y amanece renovado/a y lleno/a de energía para seguir explorando.
10. Descansas profundamente y amanece renovado/a y lleno/a de energía para seguir explorando.
11. Descansas profundamente y amanece renovado/a y lleno/a de energía para seguir explorando.
12. Descansas profundamente y amanece renovado/a y lleno/a de energía para seguir explorando.