

Ironsworn
Un RPG de mesa de aventuras peligrosas.
Por Shawn Tomkin
Traducción de Catalina Gerlein

CONTENIDOS:

##	LO BÁSICO	---	1
###	JUGANDO IRONSWORN	---	2
#####	Lo que necesitarás	---	2
#####	Mecánicas y la ficción	---	3
#####	La localización	---	3
#####	Pactos de Hierro	---	5
#####	Tu personaje	---	5
###	MOVIMIENTOS	---	7
###	EL LANZAMIENTO DE ACCIÓN	---	9
#####	Coincidencias numéricas	---	10
#####	El GM y los dados	---	11
###	MOMENTUM (ÍMPETU)	---	12
#####	Ganando Momentum	---	12
#####	Perdiendo Momentum	---	12
#####	Quemando Momentum	---	13
#####	Restableciendo Momentum	---	14
#####	Sufriendo Momentum negativo	---	14
#####	Momentum mínimo	---	14
#####	Momentum máximo	---	15
###	MEDIDOR DE PROGRESO	---	15
#####	Rangos de reto	---	15
#####	Marcando progreso	---	16
#####	Movimientos de progreso	---	18
#####	Lanzamientos de progreso	---	19
#####	Compartiendo los medidores de progreso con aliados	---	19
###	DAÑO	---	20
#####	Sufriendo daño	---	20
#####	Haciendo daño	---	20
###	ESTRÉS	---	21
###	BIENES	---	22
###	LANZAMIENTOS DE ORÁCULO	---	23
#####	Lanzando dados de oráculo	---	23
#####	Buscando respuestas	---	24
#####	Más aleatoriedad	---	25
#####	Confía en tus instintos	---	25
###	VÍNCULOS	---	25
###	OTROS PERSONAJES	---	25
#####	Aliados y compañeros	---	26
###	EQUIPAMIENTO	---	26

EL RITMO DE JUEGO ---27

¿QUÉ SIGUE? ---29

TÚ PERSONAJE ---31

IMAGINANDO TU PERSONAJE ---32

Sé genial ---32

Sé quién tú quieras ser ---32

¿Por dónde comenzar? ---29

LO BÁSICO DE UN PERSONAJE ---34

Nombre ---34

Habilidades ---34

Salud ---34

Espíritu ---35

Provisiones ---35

Momentum ---36

DEBILIDADES ---36

Condiciones ---36

Cargas ---37

Maldiciones ---37

JURAMENTOS/PACTOS ---39

BIENES ---40

Tipos de bienes ---40

Adquiriendo bienes ---42

Mejorando bienes ---43

Habilidades de bienes ---43

Fallando un movimiento de bienes ---43

Compañeros y consecuencias ---44

Compañeros derrotados ---45

Requerimientos de bienes ---45

Usando cartas de bienes ---45

EXPERIENCIA ---45

EQUIPAMIENTO ---46

TRANSFORMÁNDOTE EN IRONSWORN ---47

RESUMEN DE CREACIÓN DE PERSONAJE ---48

MOVIMIENTOS ---49

HACIENDO MOVIMIENTOS ---50

Resultados de un movimiento ---50

Las mejores prácticas para hacer movimientos ---51

Haciendo movimientos de progreso ---52

Equipamiento y movimientos ---53

Iniciativa ---54

Glosario de movimientos ---57

MOVIMIENTOS DE AVENTURA ---61

Encarar el peligro ---61

Procurar ventaja ---62

Reunir información ---63
Sanar ---64
Reabastecer ---64
Montar campamento ---65
Empezar un viaje ---66
Alcanzar tu destino ---69
MOVIMIENTOS DE RELACIÓN ---70
Convencer ---70
Estadía ---72
Establecer un círculo ---74
Forjar un vínculo ---75
Poner a prueba un vínculo ---76
Ayudar a tu aliado ---77
Escribir tu epílogo ---78
MOVIMIENTOS DE COMBATE ---79
Entrar en contienda ---79
Atacar ---80
Enfrentar ---81
Cambiar el rumbo ---82
Finalizar el combate ---83
Luchar ---85
Otros movimientos en combate ---86
MOVIMIENTOS DE SUFRIMIENTO ---91
Sufrir daño ---92
Enfrentar la muerte ---94
Un compañero sufre daño ---95
Probar tu espíritu ---96
Enfrentar la desolación ---97
Quedar sin recursos ---98
Enfrentar un revés ---98
MOVIMIENTOS DE AVENTURA ---99
Jurar un pacto de hierro ---99
Alcanzar una meta ---101
Completar tu pacto ---102
Olvidar tu pacto ---103
Avanzar ---104
MOVIMIENTOS DE DESTINO ---105
Pagar el precio ---106
Preguntarle al oráculo ---108

TU MUNDO ---111
BIENVENIDO A LAS TIERRAS DE HIERRO ---112
Viaje en la Tierras de Hierro ---112
REGIONES DE LAS TIERRAS DE HIERRO ---113
Las islas barrera ---114
La Costa rasgada ---115

#####	Las profundidades salvajes ---	116
#####	Las tierras inundadas ---	117
#####	Los refugios ---	118
#####	Las tierras al interior ---	119
#####	Las colinas tempestuosas ---	120
#####	Las montañas veladas ---	121
#####	Los desiertos fragmentados ---	122
###	TUS VERDADES ---	123
#####	El viejo mundo ---	124
#####	Hierro ---	125
#####	Legados ---	125
#####	Comunidades ---	126
#####	Líderes ---	126
#####	Defensas ---	127
#####	Misticismo ---	128
#####	Religión ---	128
#####	Los primogénitos ---	129
#####	Las bestias ---	129
#####	Los horrores ---	130
###	CARTOGRAFÍA DE LOS VIAJES ---	131
##	OPONENTES Y ENFRENTAMIENTOS ---	133
###	NPCs EN LAS TIERRAS DE HIERRO ---	134
#####	Componentes de un NPC ---	134
#####	Sumando fuerzas con los NPCs ---	137
#####	Creando NPCs ---	138
###	HABITANTES DE LAS TIERRAS DE HIERRO ---	139
#####	Los inservibles ---	139
#####	Gente del común ---	140
#####	Cazadores ---	140
#####	Místicos ---	141
#####	Saqueadores ---	141
#####	Guerreros ---	142
###	LOS PRIMOGÉNITOS ---	143
#####	Elfos ---	143
#####	Gigantes ---	144
#####	Seres primordiales ---	145
#####	Trolls ---	146
#####	Los Varou ---	147
###	ANIMALES ---	148
#####	Osos ---	148
#####	Jabalíes ---	149
#####	Escuálidos ---	149
#####	Ratas de pantano ---	150
#####	Lobos ---	151
###	BESTIAS ---	152

Basiliscos ---152
Bestias mayores ---153
Arañas rastreras ---154
Leviatanes ---155
Mamuts ---156
Wyverns ---157
HORRORES ---158
Caminahuesos ---158
Quimeras ---159
Moradores escarchados ---159
Atormentados ---160
Moradores vacíos ---161
Apariciones de hierro ---162
Moradores ahogados ---163

ORÁCULOS ---165
BUSCANDO INSPIRACIÓN ---166
Oráculos en partidas en solitario o cooperativas ---166
Oráculos en partidas guiadas ---167
ORÁCULOS DE LAS TIERRAS DE HIERRO ---168
¿Cómo usar las tablas? ---168
Introducción a los oráculos ---169
Oráculo 1: Acción ---175
Oráculo 2: Tema ---176
Oráculo 3: Región ---177
Oráculo 4: Localización ---177
Oráculo 5: Localización de aguas costeras ---177
Oráculo 6: Descripción de localización ---178
Oráculo 7: Nombre de asentamiento ---179
Oráculo 8: Generador rápido de nombres de asentamiento ---181
Oráculo 9: Problemas en el asentamiento ---182
Oráculo 10: Rol del NPC ---183
Oráculo 11: Meta ---183
Oráculo 12: Descripción del NPC ---184
Oráculo 13: Nombres de habitantes de las Tierras de Hierro ---185
Oráculo 14: Nombres élficos ---187
Oráculo 15: Otros nombres ---188
Oráculo 16: Acciones de combate ---189
Oráculo 17: Retroceso místico ---190
Oráculo 18: Vuelcos de trama principales ---191
Oráculo 19: Rango de reto ---191
MÁS ORÁCULOS ---192
Creando tus propios oráculos ---192

DINÁMICAS DE JUEGO EN DETALLE ---193
COMENZANDO TU CAMPAÑA ---194

#####	Creando tu personaje ---	194
#####	Creando tu mundo ---	195
#####	Marcando tus vínculos de origen ---	196
#####	Escribiendo tus vínculos de origen ---	196
#####	Visualizando tus hechos desencadenantes ---	197
#####	Estableciendo la escena ---	199
#####	Jurando un pacto de hierro ---	200
#####	Siguientes pasos ---	201
#####	Esbozando tu aventura ---	201
#####	Resumen de la creación de tu campaña ---	203
###	LAS MECÁNICAS Y LA FICCIÓN ---	204
#####	Llevando y siguiendo la ficción ---	204
#####	Enmarcando la ficción ---	206
#####	Representando las dificultades ---	209
#####	Acercándose y alejándose ---	211
###	MANEJANDO TUS AVENTURAS ---	213
#####	Alcanzando metas ---	214
#####	Comenzando nuevas aventuras ---	217
#####	Completando tu pacto ---	222
#####	Forjando vínculos ---	223
#####	Avanzando tu personaje ---	223
###	PRINCIPIOS ---	227
#####	Principios generales ---	227
#####	Partidas en grupo ---	228
#####	Partidas en solitario ---	229
#####	Jugando como el GM ---	230
###	OPCIONES DE JUEGO ---	231
#####	Número de jugadores ---	231
#####	Ajustando el impacto de las partidas ---	232
#####	Juegos de partida única ---	232
#####	Retos por escena ---	235
#####	Creación semi-aleatoria de campañas ---	237
###	MODIFICANDO IRONSWORN ---	238
#####	Jugando en otros mundos ---	238
#####	Modificando los bienes (assets) ---	239
###	EJEMPLOS EXTENDIDOS DE JUEGO ---	242
#####	Kuno se toma el escenario ---	242
#####	Un viaje interrumpido ---	243
#####	En la pelea ---	245
#####	Resultado ---	252

CAPÍTULO 1

LO BÁSICO

JUGANDO IRONSWORN

Tú eres un Ironsworn. Otros viven sus vidas jamás arriesgándose a ir más allá de las tierras que rodean su aldea o poblado, pero tú eres diferente. Tus pactos te llevarán a vivir una vida llena de heroísmo, peligro, y sacrificio más allá de los bordes de la civilización.

En el RPG de mesa Ironsworn, tú eres un héroe que ha jurado completar aventuras peligrosas en las Tierras de Hierro, un lugar de fantasía oscura. Crearás un personaje, tomarás decisiones acerca del mundo en el que habitas, pondrás tu historia en movimiento, y jugarás para ver qué sucede. Cuando te encuentres con algo peligroso o incierto, tus decisiones y los dados se encargarán de determinar los resultados.

Ironsworn ofrece tres modos de juego:

*****Guiado:**** Uno o más jugadores toman el rol de sus personajes, los protagonistas de la historia, mientras que un gamemaster (GM) modera la partida. El GM ayuda a traer el mundo a la vida, representando a las criaturas o personas con las que puedes interactuar, y toma las decisiones acerca del resultado de dichas acciones.

*****Cooperativo (Co-Op):**** Tú y uno o más amigos juegan juntos para superar retos y completar aventuras en el papel de personajes. No se necesita un GM. El sistema de juego de Ironsworn -junto con una dosis de imaginación- resolverá los retos y decidirá lo que sucederá a continuación.

*****Solitario:**** De la misma manera que en los juegos cooperativos, no se necesita un GM. Tú interpretarás a un héroe solitario en un mundo lleno de peligros. ¡Buena suerte!

[***Ironsworn* ha sido inicialmente pensado para un grupo pequeño de jugadores. Uno a cuatro jugadores (más un GM si es en modo guiado) es lo ideal. Si estás jugando con otros jugadores, sus personajes serán tratados en estas reglas como tus aliados.**]

LO QUE NECESITARÁS

Si estás jugando en solitario, sólo toma un par de materiales y comienza. Una partida puede ser tan larga como tú lo consideres, desde apenas un par de minutos hasta varias horas. Si estás jugando con uno o más amigos, sea en modo guiado o Co-op, quizás quieras dedicarle tiempo suficiente (un par de horas o más, por ejemplo) para lograr avanzar en la aventura.

Asegúrate que tienes:

- * Dos dados de diez caras (2d10) para cada jugador. Estos serán tus dados de reto.

- * Un dado de seis caras (1d6) para cada jugador. Este será tu dado de acción.

- * Una hoja de personaje impresa para cada jugador, y cartas de bienes impresas (disponibles en ironswornrpg.com)

- * Algunos marcadores genéricos para llevar el control del seguimiento de condiciones en tu hoja de personaje. Puedes usar clips de papel, cuentas, dados, monedas, tokens de otros juegos, o lo que sea que te resulte conveniente.

[**No se requiere, pero puede ser útil: Hojas de referencia de Movimientos impresas, el mapa en blanco de las Tierras de Hierro, y hojas de progreso (todos los materiales disponibles en ironswornrpg.com)**]

MECÁNICAS Y LA FICCIÓN

Ironsworn utiliza diversas ****mecánicas****, tales como lanzamientos de dados y manejo de habilidades y recursos en tu hoja de personaje. Como jugador, necesitarás tomar decisiones de manera constante basadas en ciertos resultados mecánicos deseados. Puedes, por ejemplo, elegir una acción particular para recibir una bonificación en tu lanzamiento de dados. Las mecánicas básicas de Ironsworn serán introducidas en este capítulo.

Ironsworn también depende en gran medida de ****la ficción****, la cual consiste en todos los personajes, situaciones y lugares imaginados dentro de tu juego. La ficción les brinda significado y contexto a las mecánicas de juego. Debido a que **Ironsworn** es un juego RPG de reglas relativamente "ligeras", dependerás de la ficción para ayudarte a moderar tu partida. Tú jugarás desde la perspectiva de tu personaje. Interpretarás las acciones y eventos de tal manera que éstos sean coherentes respecto a la realidad dramática y ficticia sobre la cual forjaste tu historia y tu mundo.

LA LOCALIZACIÓN

La localización predeterminada para tus aventuras son ****las Tierras de Hierro****. Se trata pues de un continente de terreno complejo con poblaciones aisladas y tierras salvajes inexploradas que se encuentran más allá de las fronteras del mundo conocido. Puedes aprender más acerca de la localización inicial en la página 112. Por el momento, he aquí un resumen acerca de algunos supuestos básicos:

- * Hay una mezcla diversa de poblados y culturas a lo largo de las Tierras de Hierro, incluso dentro de una misma comunidad. Puedes imaginar a tu personaje y a las personas con las cuales interactúa de la manera que quieras, sin restricciones geográficas, de linaje, de orientación sexual, o de género.
- * Tu comunidad fue expulsada de sus tierras de origen en el Viejo Mundo hace apenas dos generaciones.
- * El clima es arduo. Los inviernos son brutales. El terreno escarpado hace que viajar y comerciar sea tanto difícil como peligroso.
- * No hay ciudades. En lugar de éstas, imagina poblados o aldeas aisladas, o campamentos hechos de madera y paja.
- * Es posible encontrar diversas comunidades a lo largo de todas las Tierras de Hierro. Sin embargo, hay también una gran cantidad de tierras inexploradas y sin habitantes, exceptuando a los primogénitos -seres tales como elfos, gigantes, criaturas primordiales, trolls, y los licántropos Varou.
- * Algunas veces las comunidades pueden unirse bajo el mando de un gran líder, aunque no existe tal cosa como un reino. Los límites territoriales son bastante crudos, o incluso inexistentes.
- * Las guerras o conflictos militares a gran escala son inexistentes, aunque los saqueadores y las redadas entre poblaciones cercanas son una amenaza frecuente. Algunas comunidades subsisten sólo del saqueo.

- * El comercio se lleva a cabo a través del intercambio y de la promesa de favores. Las monedas del Viejo Mundo tienen poco valor, excepto como recuerdos.
- * El intercambio de bienes básicos tales como el hierro, los granos, ganado, madera, lana, y carbón resulta ser bastante común.
- * La lanza, el hacha, el escudo y el arco son las armas dominantes. Las espadas son escasas y de gran valor. Algunos guerreros eligen entrar en batalla cubiertos enteramente de hierro, mientras que otros confían en sus propias habilidades bélicas o en la resistencia de sus escudos.
- * La magia es sutil y misteriosa. Los místicos buscan una manera de hacer retroceder a la oscuridad a través de las prácticas mágicas, aunque muy frecuentemente sucumben a ella. Los rituales se llevan a cabo a modo de bendición y para intentar obtener conocimientos ocultos.
- * Las criaturas sobrenaturales y las bestias son poco comunes de encontrar, aterradoras, y peligrosas.

Estás invitado a hacer de **Ironsworn** tu juego, y de modificar la localización acorde a tu gusto. Tu versión de las Tierras de Hierro será única porque tú definirás aspectos tales como la historia de tu pueblo, la magia, las bestias míticas, y mucho más. Las decisiones que tomes también ayudarán a que inspires los pactos personales que moverán a tu personaje. Ve al capítulo 4 (página 112) para comenzar a explorar tu mundo.

También es posible ignorar esta localización del todo e introducir tu propio mundo, o incluso jugar en cualquier escenario que haya sido inspirado por la televisión, la historia, u otro juego de RPG. Las reglas de **Ironsworn** son lo suficientemente flexibles para acomodarse a muchas formas distintas de fantasía o ficción histórica.

PACTOS DE HIERRO

En las Tierras de Hierro, un ****pacto**** es sagrado. Cuando declaras tu promesa solemne de servir o ayudar a alguien, o de completar una aventura personal, se dice que los ojos de los dioses recaen sobre ti y que serás juzgado por ellos si fallas en el cumplimiento de tu pacto. Abandonar o renunciar a un juramento es el peor de los fracasos.

Cuando juras un pacto, tocas una pieza de hierro. Puede ser el hierro de una moneda, un arma, o simplemente el hecho de tocar tu armadura con tu mano. Es una tradición antigua, los orígenes de la cual se han perdido con el pasar del tiempo. Algunos dicen que el hierro, como pieza del mundo primordial, sirve como camino hacia los dioses antiguos -para que así éstos puedan oír mejor tu promesa.

Los pactos son el núcleo de juego de **Ironsworn**. Son tus pactos los que te guían. Estas metas generan el contexto para tus aventuras y retos. A medida que completas tus pactos, ganas experiencia y nuevas habilidades.

Cuando crees tu personaje, comenzarás con un ****pacto de origen****. Cuando crees tu campaña, visualiza o enfrenta un ****hecho desencadenante**** que genere un nuevo pacto. Verás varias sugerencias para pactos asociados con detalles de tu mundo en el capítulo 4 (página 112), y con oponentes o enfrentamientos en el capítulo 5 (página 134). Puedes

seleccionar algo que encaje tu visión del mundo en el que estás y las metas de tu personaje, o simplemente puedes inventar algo por ti mismo. Si estás jugando en modo co-op, tú y tus compañeros pueden tener pactos en común o únicos.

Para aprender más acerca de tus primeros pactos y sobre cómo comenzar tu campaña, ve a la página 194.

TU PERSONAJE

Tú tienes una **hoja de personaje** la cual se compone de **habilidades**, **medidores**, y **condiciones**. También tienes **bienes** (página 22), los cuales son habilidades que tú eliges cuando creas a tu personaje y cuando ganas experiencia. Estos componentes te ayudan a determinar los resultados cuando las cosas se ponen peligrosas o inciertas, y definen tus orígenes y preparación.

Tu personaje es, sin embargo, mucho más que estos aspectos mecánicos. Piensa en tu personaje como el protagonista en una historia rica en detalles. Tienes aspiraciones y miedos, virtudes y vicios. Tienes una historia. Eres, o fuiste, parte de una comunidad. Esta es la ficción de tu personaje. Considera algunos de estos detalles mientras creas tu personaje, pero no lo sufras. Te transformarás a lo largo de la partida. Al comienzo del juego, pondrás a tu personaje en el escenario para ver qué sucede. Llena los vacíos -tanto para tu personaje como para tu mundo- a medida que avanzas.

Para aprender más acerca de la creación de tu personaje y de los componentes que lo forman, ve a la página 31.

(HOJA DE PERSONAJE)

Tus **pactos** (página 39) son tus juramentos sagrados que te llevarán a enfrentar retos peligrosos.

Tienes cinco **habilidades** (página 34) las cuales representan los aspectos centrales de tu personaje. Éstas se añaden con frecuencia a modo de bonificación cuando tomas una acción.

A medida que cumples tus pactos, ganarás **experiencia** (página 45). Gastarás experiencia para conseguir nuevos bienes.

A medida que tomas acciones generas o pierdes **momentum** (página 12). Un momentum positivo te puede ayudar a mejorar el resultado de una acción. Un momentum negativo puede sabotear una acción que de otra manera sería exitosa.

Sufrirás debilidades (página 36) a medida que enfrentes retos estremecedores. Algunas debilidades son temporales y fácilmente solucionables. Otras son permanentes.

Tienes medidores para **salud**, **espíritu** y **provisiones** (página 34) los cuales representan tu estado actual, y qué tan preparado está tu personaje para enfrentar los distintos retos.

MOVIMIENTOS

Los **movimientos** son sistemas internos de resolución de acciones, escenas o preguntas específicas. Existe un movimiento para la mayor parte de acciones comunes que deberás enfrentar en **Ironsworn**. Cuando se referencia el nombre de un movimiento en estas reglas o en otro movimiento, lo verás en *cursiva*. Los movimientos se organizan por tipo de actividad o por el tipo de situación que debas enfrentar.

* Los **Movimientos de Aventura** (**página 61**) abarcan una variedad de peligros, reunir información, viajar, montar campamento, y sanar.

* Los **Movimientos de Relación** (**página 70**) tratan con los intentos de persuadir a otros a hacer algo, forjar vínculos con personas o comunidades, descansar y recuperar la vitalidad dentro de una comunidad, ayudar a tus aliados, e iniciar duelos.

* Los **Movimientos de Combate** (**página 79**) se usan al luchar (pero no de manera exclusiva; otros movimientos pueden tener lugar también).

* Los **Movimientos de Sufrimiento** (**página 91**) ocurren cuando tienes que encarar grandes dificultades, tales como sufrir daños físicos o tener que sobreponerte a retos desmoralizantes.

* Los **Movimientos de Aventura** (**página 99**) involucran los pactos de hierro, el progresar en una aventura jurada, y el mejorar a tu personaje.

* Los **Movimientos de Destino** (**página 105**) te ayudan a decidir qué sucede en partidas en solitario o co-op (o ayudan a que el GM tome decisiones y genere ideas nuevas durante una partida guiada).

Los movimientos tienen detonadores específicos, escritos a modo de "Cuando tú [algo]". Cuando tu personaje haga ese algo, o cuando te encuentres en tal o cual situación, refiérete a ese tipo de movimiento para saber qué sucede.

La mayor parte de los movimientos se centran en el personaje y se basan en acciones que implican algún tipo de riesgo que has de tomar. Por ejemplo, el atacar a alguien con tu espada, embarcarte en una travesía, o el intentar curar a un aliado. Estos movimientos usualmente emplean lanzamientos de dados para determinar los resultados. Esto es mejor conocido como un **lanzamiento de acción** (página 9).

Algunos movimientos emplean otro tipo de lanzamientos, llamados **lanzamientos de oráculo** (página 23). Estos movimientos permiten determinar el resultado de eventos inciertos que se salen del control de tu personaje. Si estás jugando una partida en solitario o en co-op, puedes usar el movimiento de **Consultar el Oráculo** (página 24) para ayudarte a responder preguntas acerca del mundo, resolver la manera en la que otro personaje reacciona, o simplemente determinar qué va a suceder a continuación.

Otros movimientos no requieren de ningún tipo de lanzamiento. Éstos pueden fomentar o referenciar un tipo de movimiento aparte, o simplemente te pueden ayudar a resolver situaciones mecánicas o narrativas (como por ejemplo la de mejorar a tu personaje, o saber si fracasas en una aventura o no). No lances los dados a menos que el movimiento así lo especifique. Para aprender más acerca de los distintos movimientos, ve a la página 50.

[Ejemplo de Movimiento]

Éste es el detonador del movimiento. Cuando hagas esto, o te encuentres en esta situación, haz el movimiento.

Éste es el nombre del movimiento.

Los movimientos que requieran un lanzamiento de acción te dirán qué **habilidad** añadir a tu lanzamiento, y pueden darte la opción de añadir otras bonificaciones (llamadas **adiciones**).

Los movimientos con un lanzamiento de acción por lo general ofrecen tres niveles de posibles resultados: un **golpe fuerte**, un **golpe débil**, y un **fallo**.

Cuando un movimiento es referenciado por otro movimiento, lo verás como un texto en **cursiva**.

EL LANZAMIENTO DE ACCIÓN

Cuando haces un movimiento que representa una acción riesgosa o incierta, lanzarás tres dados simultáneamente:

* **Dados de reto:** Dos dados de diez caras (2d10)

* **Dado de acción:** Un dado de seis caras (1d6)

[DADOS DE RETO] - [DADO DE ACCIÓN]

Añadirás las habilidades relevantes a tu dado de acción. El movimiento te indicará cuál habilidad deberás añadir, o te dará a elegir entre diversas opciones. Algunos movimientos pueden indicarte que uses alguno de tus medidores, como por ejemplo el de salud o el de provisiones, en lugar de una habilidad. Basándote en el movimiento o en los bienes de tu personaje, también podrás tener la oportunidad de sumar adiciones.

El total de tu dado de acción, tu habilidad y cualquier tipo de adiciones será tu **total de acción**. Tu total de acción nunca superará los 10 puntos -cualquier cantidad por encima de esa cifra será ignorada.

[3 + 2 de habilidad + 1 de adición = 6 de total de acción]

Para determinar el resultado de tu movimiento, compara el total de acción con cada uno de los dados de reto. Querrás tener un número **mayor que** el valor individual de dichos dados.

[6 de total de acción -> comparado con 4 de dado de reto (es mayor que), 8 de dado de reto (NO es mayor que)]

Hay tres posibles resultados para un movimiento. El movimiento te dirá cómo deberás interpretar los resultados.

Golpe fuerte

Tu total de acción es mayor que ambos dados de reto. Tienes éxito en lo que sea que estés intentando hacer.

Golpe débil

Tu total de acción es mayor que sólo uno de los dados de reto. Es un resultado mixto; quizás hayas tenido éxito, pero con algún tipo de percance menor, o a un cierto costo.

Fallo

Tu total de acción no es mayor que ninguno de los dados de reto. Has fallado y las cosas empeoran, o necesitas tomar acciones adicionales.

Cuando fallas en un movimiento (puntuas un fallo) éste puede describir el resultado. En la mayoría de los casos, más que darte un resultado específico, el movimiento te dirá que deberás **Pagar el precio**. Éste es un movimiento especial que te permite elegir un resultado probable o lanzar los dados para averiguar qué sucede. Si estás jugando con un GM, éste puede consultar el movimiento, o simplemente puede decirte el precio a pagar.

Lo primordial a recordar es: Siempre sucede algo. Un fallo no significa que las cosas permanecen tal cual estaban. La situación se torna más compleja, dramática o peligrosa. Para aprender más acerca del movimiento de **Pagar el precio**, ve a la página 106.

[**Los empates siempre se otorgan a los dados de reto. Tu total de acción necesita superar -no igualar- a cada dado de reto para contarse como un golpe.]

COINCIDENCIAS NUMÉRICAS

Cuando lanzas los dados para un movimiento, mantente atento ante las ****coincidencias numéricas**** entre los dados de reto. En partidas en solitario o co-op, este es tu detonante para añadir un cambio a la trama, para crear una nueva dificultad, o para simplemente hacer las cosas más entramadas. Algo interesante, inesperado, o inusual sucede. Si no estás seguro acerca del qué, haz una **Consulta al Oráculo**, el cual es un tipo de movimiento especial que te permite hacer preguntas o buscar inspiración. Si estás jugando con un GM, una coincidencia numérica puede ser un indicio para comenzar a preparar un cambio en la historia.

El resultado de una coincidencia numérica debe ser evaluado a partir del resultado obtenido para tu movimiento.

*** **Golpe fuerte:**** La coincidencia numérica debería representar un giro argumental, algo interesante, o una nueva oportunidad.

*** **Fallo:**** La coincidencia numérica debería representar un resultado negativo más dramático, una nueva complicación, o un nuevo peligro. Las cosas empeoran de manera inesperada.

También puedes dejar que la intensidad de tu éxito o fallo ofrezca elementos para interpretar la coincidencia numérica. Obtener un par de dieces (10's) en tus dados de reto,

por ejemplo, podría inspirarte a introducir un cambio de planes catastrófico o un fallo crítico. Las cosas simplemente no pueden ponerse peores.

EL GM Y LOS DADOS

De forma predeterminada, sólo los jugadores lanzan los dados. Si estás jugando como GM, y no quieres perderte la diversión de hacer lanzamientos, puedes elegir lanzar los dados de reto tú mismo. En este caso, cada jugador lanzaría sólo su dado de acción y compararía sus resultados con tu lanzamiento.

MOMENTUM

El **momentum** (o ímpetu) es un medidor especial el cual resulta ser uno de los núcleos para jugar **Ironsworn**. Su rango varía desde -6 hasta +10 y representa cómo es tu desempeño a lo largo de tus aventuras. Los resultados de algunos movimientos te pueden indicar el incrementar o reducir tu momentum.

El **medidor de momentum** se ubica a la izquierda de tu hoja de personaje. Puedes usar un clip o un marcador genérico para llevar la cuenta de tu valor actual.

Cuando tienes **momentum positivo**, las cosas están marchando a tu favor. Tienes ventaja. Estás en control. Tu camino es claro. Estás propiamente ubicado para el éxito.

Cuando tienes **momentum negativo**, las cartas están en tu contra. Tienes que enfrentar situaciones por lo general más difíciles. Estás en desventaja. Tus próximos pasos son inciertos.

[**Tu momentum** persiste a lo largo de las escenas, y entre sesiones de juego. Cuando termines una sesión, toma nota del valor de tu momentum actual, y retómalo en donde lo dejaste la próxima vez que regreses a las Tierras de Hierro.]

GANANDO MOMENTUM

Ganas momentum como resultado de un movimiento, o como elección tras hacer un movimiento que así lo ofrezca. Esto representa asegurar una ventaja, adquirir una nueva perspectiva, y lograr progresar en tus aventuras. Si un movimiento te indica que añadas momentum (escrito como "toma +X momentum"), incrementa tu medidor de momentum acorde al valor indicado. Las decisiones que tomes en un movimiento, o los bienes que emplees para ayudar a tu movimiento, pueden modificar la cantidad de momentum obtenida.

Por lo general, tomar +1 momentum representa una ventaja menor. Tomar +2 momentum (o más) representa una ventaja mayor.

PERDIENDO MOMENTUM

Puedes perder momentum como resultados de una elección a la hora de hacer un movimiento, o como el resultado como tal de un movimiento -especialmente en caso de obtener un golpe débil o un fallo. Si un movimiento te indica que sufres una pérdida específica de momentum (escrito como "pierde -X momentum"), deberás reducir tu medidor

de momentum acorde al valor indicado. Las decisiones que tomes en un movimiento, o los bienes que emplees para ayudar a tu movimiento, pueden modificar el valor de la penalización obtenida.

Si pierdes momentum como resultado de un efecto narrativo que no posea un valor definido, como por ejemplo cuando te corresponde efectuar el movimiento de **Pagar el precio** (página 106), deberás sufrir una reducción de momentum acorde a las circunstancias de la trama en ese momento.

* Para una ****desventaja o complicación menor****, sufre -1 momentum.

* Para una ****desventaja o complicación mayor****, sufre -2 momentum.

Generalmente, cuando sufres una pérdida de momentum, a menos que el movimiento indique lo contrario, deberás sufrir -2 momentum.

Algunos movimientos o bienes te dan la opción de sufrir una pérdida de momentum a cambio de una ventaja temporal. Si tomas esta opción, ajusta tu medidor de momentum acorde al número indicado.

QUEMANDO MOMENTUM

****Quemar momentum**** es una poderosa opción para garantizar tu éxito y lograr obtener resultados decisivos, o simplemente para prevenir fallos directos. Cuando tienes momentum positivo, después de lanzar los dados según lo indique el movimiento que hayas hecho, puedes optar por cancelar cualquier dado de reto cuyo valor sea inferior a tu nivel de momentum actual. Esto cuenta como un golpe automático en ese dado.

Si ambos dados de reto son menores que el valor de tu momentum actual, puedes cancelarlos a ambos para lograr un golpe fuerte. Si quemas momentum cuando sólo uno de los dados de reto es inferior a tu momentum actual, el resultado del otro dado permanecerá (lo cual cuenta como un golpe débil).

Por ejemplo: tu medidor de momentum está en +6 y tu total de acción es 4. Lanzas los dados de reto y obtienes un 5 y un 8. En este caso puedes quemar momentum para cancelar el 5, pero no el 8. Esto cambia tu resultado de **fallo** a **golpe débil**.

Quemar momentum no es obligatorio. Incluso si obtienes un fallo en un movimiento y tienes suficiente momentum como para cancelar los dados de reto, puedes optar por sufrir el fallo y salvar ese momentum para un punto más crucial en la historia.

Después de quemar momentum, es obligatorio que ****restablezcas tu momentum****. Lee la página a continuación para ver cómo funciona esto.

RESTABLECIENDO MOMENTUM

Después de quemar momentum, deberás ajustar tu medidor de momentum a su valor de restablecimiento. El valor predeterminado de restablecimiento es +2. Este valor puede verse reducido cuando tu personaje sufre algún tipo de ****debilidad**** (página 36). Las debilidades

son condiciones tales como herido, afectado, o desprevenido. Estas condiciones se marcan sobre tu hoja de personaje como resultado de un movimiento o de un hecho narrativo.

* **Si tienes una debilidad marcada**, el valor del restablecimiento de momentum es +1

* **Si tienes más de una debilidad marcada**, el valor del restablecimiento de momentum es 0

Hay una casilla debajo del medidor de momentum en la cual puedes tomar nota del valor máximo de restablecimiento de momentum de tu personaje.

SUFRIENDO MOMENTUM NEGATIVO

Cuando tu momentum está por debajo de 0, y éste resulta ser igual al número en tu dado de acción (ej. tu momentum es -4, y tu dado de acción es 4), deberás cancelar tu dado de acción. Aún deberás comprobar el éxito de tu movimiento comparando las habilidades y adiciones que apliquen al caso frente a los valores de los dados de reto, pero no contarás con el valor de tu dado de acción para ayudarte.

La única forma de subir el valor de un momentum negativo es la de ganar momentum a través de la ejecución de movimientos.

MOMENTUM MÍNIMO

Tu momentum no puede caer por debajo de -6. Si un movimiento te indica que reduzcas tu momentum, y éste ya se encuentra en el nivel mínimo (-6), deberás llevar a cabo un movimiento de "Enfrentar un revés" (página 98). Como resultado de este movimiento, reducirás a cambio tu salud, espíritu o provisiones (o en algunos casos, una combinación de éstos) en la cantidad requerida, o sabotearás tu progreso en una aventura, viaje, o combate actual.

Intenta efectuar movimientos como "Procurar ventaja" (página 62) para aumentar tu momentum.

MOMENTUM MÁXIMO

Tu momentum máximo comienza en +10, y se verá reducido en -1 por cada debilidad que marques. No podrás incrementar tu momentum más allá de tu momentum máximo. Si un movimiento te ofrece la opción de aumentar tu momentum, y éste se encuentra ya en +10, no podrás elegir esa opción.

MEDIDOR DE PROGRESO

El **medidor de progreso** se utiliza para llevar la cuenta de tus avances y determinar los resultados de una meta o reto en situaciones específicas, incluyendo:

* **Cuando debes "Jurar un pacto de hierro" (página 99)**, un medidor de progreso representa los retos que deberás superar en tu recorrido para alcanzar tu fin último.

* **Cuando debes "Emprender un viaje" (página 66)** a través de tierras peligrosas, un medidor de progreso representará qué tan lejos has llegado y qué tan favorable ha sido el viaje.

* **Cuando debes "Entrar en contienda" (página 79)**, un medidor de progreso representa tu nivel de ventaja a medida que debilitas o hieres a tus oponentes en combate.

* **Cuando estableces una nueva relación con un personaje en tu mundo y debes *Forjar un vínculo* (página 75)** , marcarás dicho vínculo en un medidor de progreso. Para aprender más acerca de tus vínculos, ve a la página 25.

Los medidores de progreso se dibujan como una hilera de diez casillas las cuales debes llenar -o **marcar**- a medida que avanzas hacia tu meta. Cuando inicias un reto, estas casillas estarán vacías.

Debido a que marcar progreso en tus aventuras puede extenderse a lo largo de varias sesiones, tu hoja de personaje incluye medidores para tus pactos. Para los viajes o combates, puedes dibujar tus propios medidores en una hoja aparte a mayor conveniencia, o puedes usar las hojas de reto disponibles en ironswornrpg.com.

RANGOS DE RETO

Cuando juras un pacto, inicias un viaje, o te enfrentas en combate, le deberás asignar un rango a tu reto. En orden ascendente de dificultad, los rangos son **problemático, peligroso, formidable, extremo,** y **épico**. Tú (o el GM) deberás elegir el rango que mejor represente la situación a enfrentar teniendo en cuenta que tan rápida o fácilmente esta debería completarse. Para los propósitos propios del combate, una persona cualquiera sería problemática. Un soldado o un saqueador pueden ser oponentes peligrosos. Un oso mayor -esto es, una criatura dos veces más grande que un oso normal- sería un oponente extremo. Encontrarás más parámetros para los rangos de dificultad en el capítulo 5 (página 134).

MARCANDO PROGRESO

Debes llevar a cabo distintos movimientos para avanzar en tus metas. Por ejemplo, a medida que viajas a través de tierras peligrosas, deberás *Emprender un viaje* y **marcar tu progreso** cada vez que alcances con éxito ciertos puntos en el camino.

[Este movimiento te permite marcar progreso en un golpe fuerte o débil.]

De manera similar, cuando luches contra un oponente, deberás *Atacar* o *Enfrentar* (página 81) a éste para causarle daño. Para avanzar en tu aventura, utilizarás el movimiento de *Alcanzar una meta* (página 101). Estos movimientos te permitirán acumular ventajas que te otorgarán mejores oportunidades de éxito cuando estés listo para dar solución a tu reto.

Cada vez que hagas un movimiento exitoso hacia tu meta, llenarás de forma total o parcial una casilla en tu medidor de progreso. Deberás llenar las casillas del medidor de progreso con líneas -llamadas *rayas*. Una casilla de progreso completa consta de cuatro rayas a modo de asterisco. Cuando un movimiento te indique de marcar progreso, marca el número de rayas necesario según sea el rango del reto que enfrentes.

[**Problemático**: marca 3 casillas de progreso.]

[**Peligroso**: marca 2 casillas de progreso.]

[**Formidable**: marca 1 casilla de progreso.]

[**Extremo:** marca dos rayas de progreso.]

[**Épico:** marca una raya de progreso.]

MARCANDO PROGRESO PARA PACTOS

Si estás marcando progreso en el medidor de progreso de tus pactos, sólo marcarás una raya, a menos que el movimiento te indique lo contrario. Los pactos no tienen un rango de reto. Para aprender más acerca de los pactos, ve a la página 39.

MOVIMIENTOS DE PROGRESO

Hay cuatro movimientos, llamados **movimientos de progreso**, los cuales utilizan medidores de progreso para resolver los desenlaces de una meta o de un reto.

* Para resolver una aventura, deberás **Completar tu pacto** (página 102).

* Para terminar tu viaje, deberás **Alcanzar tu destino** (página 69).

* Para decidir el resultado de un combate, deberás **Finalizar el combate** (página 83).

* Cuando te retires de tu vida como Ironsworn y quieras ver la influencia que tendrán tus pactos por lo que te reste de vida, deberás **Escribir tu epílogo** (página 78).

[Esta etiqueta identifica este movimiento como un movimiento de progreso.]

[Un movimiento de progreso utiliza un **lanzamiento de progreso** en lugar de un lanzamiento de acción (ve a la siguiente página para ver cómo funciona esto).]

LANZAMIENTOS DE PROGRESO

Cuando haces un movimiento de progreso no debes efectuar un lanzamiento de acción. Por el contrario, lo que deberás hacer será contar el número de casillas de progreso llenas (aquellas con cuatro rayas, o un asterisco). Este número será tu **total de progreso**. Entonces, deberás lanzar los dados de reto y compararlos con tu total de progreso.

Al igual que con el lanzamiento de acción, si tu total de progreso es mayor que ambos dados de reto, será un golpe fuerte. Si superas uno de los dos dados de reto, será un golpe débil. Si no logras superar ninguno de los dos dados de reto, será un fallo. El movimiento de progreso te dirá cómo deberás resolver el reto basándote en el resultado de tu lanzamiento.

En el ejemplo a continuación, estarías comparando tu +6 de total de progreso con tus dados de reto al efectuar tu movimiento de progreso. La séptima casilla del medidor de progreso al estar medio llena no entraría en la suma del total del lanzamiento de progreso.

Cuando debas decidir sobre si hacer un movimiento de progreso o no, necesitarás calcular tus probabilidades de éxito teniendo en cuenta el nivel de riesgo y el tiempo que necesitas invertir para continuar ejecutando movimientos de preparación. Ten en cuenta que no es necesario llenar todas las casillas de tu medidor de progreso antes de hacer un movimiento de progreso. De hecho, un golpe débil o un fallo en un lanzamiento de progreso pueden llevarte hacia nuevas posibilidades narrativas interesantes.

MOMENTUM Y LANZAMIENTOS DE PROGRESO

El momentum es ignorado cuando haces un movimiento de progreso. No puedes quemar momentum en un lanzamiento de progreso, y en caso de tener momentum negativo, no sufrirás ninguna penalización al no estar empleando un dado de acción en tu lanzamiento.

COMPARTIENDO LOS MEDIDORES DE PROGRESO CON ALIADOS

Cuando tú y tus aliados estén trabajando juntos para resolver un reto -una aventura, un viaje, o un combate- compartirán un mismo medidor de progreso, y marcarán el progreso juntos. Cuando hagas un movimiento de progreso, sólo uno de entre los jugadores lanzará los dados. El resultado se tomará para todo el grupo.

DAÑO

El **daño** representa daños físicos y fatiga. Tú le haces daño a tus oponentes durante el combate, y así mismo sufres daño cuando eres atacado o fallas al intentar superar un peligro físico. Hay cinco rangos de daño:

* Una caída desagradable, un ataque por parte de un oponente insignificante, o un esfuerzo arduo serán **problemáticos** (1 de daño).

* Un ataque por parte de un oponente habilidoso o por parte de una criatura letal, o un riesgo medioambiental severo serán **peligrosos** (2 de daño).

* Un ataque por parte de un oponente excepcional o por parte de una criatura poderosa serán **formidables** (3 de daño).

* Una caída desde una gran altura, o un ataque aplastante por parte de un monstruo o una bestia serán **extremos** (4 de daño).

* Un ataque por parte de un oponente legendario o por parte de un poder de origen mítico serán **épicos** (5 de daño).

Cuando estés luchando contra un oponente, éste te hará daño acorde a su rango.

Encontrarás ejemplos de oponentes en el capítulo 5 (página 133).

SUFRIENDO DAÑO

Cuando **sufres daño**, deberás hacer el movimiento de *Sufrir daño* (página 92). Como parte de ese movimiento, muy probablemente tendrás que reducir tu medidor de salud acorde a la cantidad de daño sufrido. Si quedas con 0 puntos de salud, pasas a estar en riesgo de sufrir una debilidad o de morir.

Puedes recobrar salud utilizando los movimientos apropiados, tales como *Sanar* (página 64) o *Estadía* (página 72).

HACIENDO DAÑO

Cuando luchas contra un oponente exitosamente, como por ejemplo a través de movimientos de *Atacar* o *Enfrentar*, **haces daño**. Si estás portando un arma, puedes hacer daño con ella. Si estás armado con un arma letal (como por ejemplo una espada, un hacha, una lanza, o un arco) puedes hacer 2 de daño. Si no estás armado, o estás utilizando un arma improvisada o un arma sencilla (como por ejemplo un escudo, un palo, un garrote, una vara, o una roca), haces 1 de daño. Puedes tener la opción de hacer daño adicional a través de las decisiones que tomes durante un movimiento, o con las bonificaciones que te otorguen tus bienes.

El total de daño que haces como parte de un movimiento se marca como progreso en tu medidor de progreso de oponente, acorde al rango de reto de éste. Por ejemplo, cada punto de daño equivaldría a dos rayas al luchar contra un enemigo extremo.

ESTRÉS

El estrés representa las cargas mentales y los traumas. Cuando tienes miedo, estás desalentado o desmoralizado, afectado por la pena o tristeza, o cuando actúas en contra de tus mejores instintos, sufrirás de estrés. Puedes sufrir de estrés como resultado de un movimiento dado, o como consecuencia lógica de una decisión narrativa al fallar o encontrarte con una gran dificultad. A diferencia del daño, tú no causas estrés en los demás -al menos, no de forma mecánica.

Hay cinco rangos de estrés:

- * Un incidente inquietante o un fallo frustrante serán ****problemáticos (1 de estrés)****.
- * Un incidente perturbador o un fallo molesto serán ****peligrosos (2 de estrés)****.
- * Un incidente terrorífico o un fallo desmoralizante serán ****formidables (3 de estrés)****.
- * Un incidente descorazonador o un fallo traumático serán ****extremos (4 de estrés)****.
- * Un incidente en extremo desgarrador o la pérdida de toda esperanza serán ****épicos (5 de estrés)****.

Cuando sufres de estrés, deberás ejecutar el movimiento de **Probar tu espíritu** (página 96). Como parte de ese movimiento, muy probablemente deberás reducir tu medidor de espíritu acorde a la cantidad de estrés sufrido. Si quedas con 0 puntos de espíritu, pasas a estar en riesgo de sufrir una debilidad o de caer en la locura.

Puedes recobrar espíritu utilizando los movimientos apropiados, tales como **Montar campamento** (página 65), encontrar compañía mediante **Estadía** (página 72), o cuando decidas **Forjar un vínculo** (página 75).

BIENES

Los bienes son un componente clave de tu personaje. Éstos te brindan opciones adicionales y bonificaciones a la hora de hacer movimientos, y pueden incluir también sus propios movimientos. Cuando creas tu personaje (página 31), deberás elegir tus bienes iniciales. Cuando logras **Completar tu pacto** y obtienes experiencia (página 45), puedes **Avanzar** para utilizar puntos de experiencia en nuevos bienes o en mejorar los bienes que ya posees.

Para aprender más acerca de los bienes, ve a la página 40.

[**Puedes combinar los bienes como quieras. No hay bienes predeterminados para ciertas clases de personaje o roles. Deberías, sin embargo, evitar elegir el mismo tipo de bien que otro jugador ha elegido.**]

[La mayor parte de los bienes incluye una habilidad básica, representada por la casilla circular coloreada. Si tu bien no posee una habilidad básica de entrada, podrás elegir una.]

[Éste es el tipo de bien. Cuando eliges un bien, podrás elegir entre **compañeros, caminos, enfoques marciales,** y **rituales**.]

[Los bienes por lo general modificarán los movimientos que hagas, otorgándote una bonificación o permitiéndote usar el movimiento de manera distinta. Algunos bienes incluirán sus propios movimientos únicos.]

[A medida que ganes experiencia, podrás comprar mejoras para tus bienes. Cuando compres una mejora, deberás colorear la casilla circular para así mostrar que ahora posees esa habilidad.]

LANZAMIENTOS DE ORÁCULO

(PÁGINA 23)