

IRONSWORN



TU MUNDO

CUADERNO DE VERDADES

Copyright ©2018 Shawn Tomkin

Traducido por: [La esquina del rol](#)

El texto de esta obra es una traducción del inglés al español del texto *Ironsworn Your World: Truths workbook* (Encuéntralo en: [ironswornrpg.com](#)) creado por Shawn Tomkin y licenciado para nuestro uso bajo una [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

Para más contenido en español visita:

<http://laesquinadelrol.wordpress.com>

El viejo mundo

- Los salvajes clanes, llamados Skulde, invadieron los reinos del viejo mundo. Nuestros ejércitos cayeron. La mayoría fueron asesinados o llevados a la esclavitud. Los que escaparon zarparon en cualquier cosa que pudiera flotar. Después de un arduo viaje que se prolongó varios meses, los sobrevivientes tocaron tierra en Ironlands.

Misión inicial: Eres descendiente de los Skulde. Debido a su herencia, su familia ha soportado durante mucho tiempo la desconfianza de sus compatriotas de Ironlands. Ahora, una pequeña fuerza de Skulde ha tocado tierra en nuestras costas. ¿Son el presagio de una invasión? ¿Dónde están tus lealtades?

- La enfermedad se movió como una ola horrible a través del Viejo Mundo, matando a todos a su paso. Miles huyeron a bordo de barcos. Sin embargo, la plaga no pudo ser superada. En muchos barcos, la enfermedad se contenía con medidas despiadadas, arrojando por la borda a cualquiera que presentara el menor síntoma. Otros barcos se perdieron para siempre. Al final, los que sobrevivieron encontraron Ironlands y lo convirtieron en su nuevo hogar. Algunos dicen que los que dejamos atrás nos maldecirán para siempre.

Misión inicial: Un asentamiento está afectado por una enfermedad. Aunque esta enfermedad tiene algunas similitudes con la plaga del Viejo Mundo, no mata a sus víctimas. En cambio, los cambia. ¿Cómo se manifiesta esta enfermedad? ¿Por qué juras buscar una cura?

- El Viejo Mundo ya no podía sostenernos. Éramos demasiado numerosos. Habíamos talado los bosques. Nuestras cosechas se marchitaron en la tierra estéril. Las ciudades y pueblos se desbordaron de gente desesperada y hambrienta. Los pequeños reyes lucharon por las sobras. Echamos nuestro destino al mar y encontramos Ironlands. Un nuevo mundo. Un nuevo comienzo.

Misión inicial: Hace décadas, el éxodo terminó. Desde entonces, ningún barco ha navegado aquí desde el Viejo Mundo. Hasta ahora. Llega la noticia de un solo barco, recién llegado a través del vasto océano, encajado en las rocas de las Islas Barrera. Cuando escuchas el nombre de este barco, juras descubrir el destino de sus pasajeros. ¿Por qué es tan importante para ti?

- _____

Hierro

- Las imponentes colinas y montañas de Ironlands son ricas en hierro. El más preciado de todos es el hierro negro forjado en las estrellas.

Misión inicial: La caravana, con destino a las lejanas tierras del sur, abandonó el asentamiento minero la temporada pasada, pero nunca llegó a su destino. Llevaba una abundante cantidad de hierro negro. ¿Por qué es tan importante para ti encontrar esta caravana perdida?

- El clima es desolador. La lluvia y el viento llegan desde el océano. Los inviernos son largos y amargos. Uno de los primeros colonos se quejó: "Sólo los hechos de hierro se atreven a vivir en este lugar inmundo", y así se llamó nuestra tierra.

Misión inicial: La cosecha se quedó corta. Las nevadas implacables dejaron el pueblo aislado. La comida se está acabando. ¿Qué vas a hacer para que estas personas superen esta dura temporada?

- Pilares de metal inescrutable se encuentran por toda la tierra. Son de color gris hierro y lisos como piedra de río. Nadie conoce su propósito. Algunos dicen que son tan viejos como el mundo. Algunos, como los Sacerdotes de Hierro, los adoran y hacen juramentos sobre ellos. La mayoría hace el signo de protección y se apresuran en su camino cuando se encuentran con uno. Los pilares no se empañan y ni la hoja más afilada puede marcarlos.

Misión inicial: Tus sueños están atormentados por visiones de un pilar que se encuentra en un paisaje desconocido. ¿Qué ves? ¿Por qué juras buscarlo?

- _____

Legados

- Somos los primeros humanos en caminar por estas tierras.

Misión inicial: En los escritos de uno de los primeros pobladores, hay una descripción de un claro en el corazón de Deep Wilds. Se dice que los espíritus de este lugar otorgan una bendición milagrosa. ¿Qué bendición otorga?

- Otros humanos navegaron aquí desde el Viejo Mundo hace innumerables años, pero todo lo que queda de ellos es un pueblo salvaje, poblado por salvajes que llamamos los abatidos. ¿Su destino será el nuestro?

Misión inicial: Encuentra a un niño, uno de los abatidos. Está herido y perseguido por otros de su especie. ¿Lo protege, incluso a riesgo de provocar la ira de las tribus abatidas?

- Antes de los habitantes de Ironlands, incluso antes de los “nacidos primero”, aquí vivía otro pueblo. Sus antiguas ruinas se encuentran en Ironlands.

Misión inicial: Los mineros descubrieron una ruina subterránea. A partir de entonces, la gente del asentamiento es perseguida por extraños sueños. Dicen que las ruinas los llaman. Varios han desaparecido en ese lugar antiguo y oscuro, incluido alguien importante para ti.

- _____

Comunidades

- Somos pocos en esta tierra maldita. Muy raramente tenemos contacto con alguien fuera de nuestra pequeña propiedad o pueblo, y los extraños son vistos con profunda sospecha.

Misión inicial: En pleno invierno, un hombre desesperado llega a una calzada nevada. Está herido, hambriento y casi muerto de frío. Su familia ha sido secuestrada. ¿Por quién? ¿Te enfrentarás al invierno despiadado para salvarlos?

- Vivimos en comunidades llamadas círculos. Se trata de asentamientos que varían en tamaño desde una propiedad con unas pocas familias hasta una aldea de varios cientos. Algunos círculos pertenecen a la gente nómada. Algunos círculos poderosos pueden incluir un grupo de asentamientos. Intercambiamos (y a veces peleamos) con otros círculos.

Misión inicial: Una disputa de décadas entre dos círculos se ha convertido en un conflicto abierto. ¿Cuál es la causa de esta disputa? ¿Te unes a la lucha o juras detenerla?

- Hemos convertido Ironlands en un hogar. Los pueblos dentro de los Refugios están conectados por caminos bien transitados. Las caravanas comerciales viajan entre los asentamientos de los puertos y los de las regiones periféricas. Aun así, gran parte de esta tierra es salvaje.

Misión inicial: Las caravanas se ven obligadas a pagar el peaje a lo largo de una ruta comercial. Este pago, una cuarta parte de los bienes transportados, deja a varias comunidades sin suficientes provisiones para el invierno. ¿Quién hace estas demandas? ¿Cómo arreglarás las cosas?

- _____

Líderes

- El liderazgo es tan variado como las personas. Algunas comunidades están gobernadas por el jefe de una familia poderosa. O tienen un consejo de ancianos que toman decisiones y resuelven disputas. En otros, los sacerdotes dominan. Para algunos, son los duelos en el círculo los que deciden.

Misión inicial: Tienes vividos sueños recurrentes de una ciudad de Ironlands. Tiene fuertes muros de piedra, mercados bulliciosos y un torreón en una colina alta. ¡Y tanta gente! En ninguna parte de Ironlands existe una ciudad así. En tus sueños, eres el gobernante de esta ciudad. De alguna manera, no importa cuánto tiempo lleve, debes hacer realidad esta visión.

- Cada una de nuestras comunidades tiene su propio líder, llamado superintendente. Cada séptima primavera, la gente confirma a su superintendente actual o elige uno nuevo. Algunos superintendentes usan el aro de hierro a regañadientes, mientras que otros tienen sed de poder y lo obtienen a través de planes o amenazas.

Misión inicial: Un superintendente se ha enfermado. Seguramente morirá sin ayuda, y el curandero del pueblo desconoce la enfermedad. Se sospecha de veneno, o tal vez incluso de magia repugnante. Las familias de la comunidad están ahora mirando el cuello de los demás para indicar a sus candidatos preferidos para tomar el aro de hierro. ¿Descubrirás la verdad de la enfermedad del superintendente y la devolverás a la salud?

- Numerosos jefes de clanes gobiernan pequeños dominios. La mayoría tiene la intención de convertirse en el único rey verdadero. Sus disputas serán nuestra ruina.

Misión inicial: Posees en secreto la mitad de la Corona Verdadera, una reliquia del Viejo Mundo. Hace siglos, esta corona se partió en dos cuando el hacha de un asesino partió la cabeza del gobernante supremo. Eres descendiente de ese linaje. ¿Quién te dio esta reliquia? ¿Encontrarás la otra mitad de la corona rota e intentarás unir a los clanes bajo tu dominio? ¿O le ve otro uso?

- _____

Defensa

- Aquí, en Ironlands, los suministros son demasiado valiosos y las tierras están muy poco pobladas para apoyar a las fuerzas de combate organizadas. Cuando una comunidad se ve amenazada, la gente se une para protegerse.

Misión inicial: Un asentamiento no puede o no quiere defenderse de una amenaza inminente. ¿Por qué? ¿Qué peligro enfrentan? ¿Qué harás para protegerlos?

- Los guardianes son nuestros soldados, guardias y milicias. Sirven a sus comunidades como centinelas, patrullando las tierras circundantes y organizando defensas en tiempos de crisis. La mayoría tiene fuertes lazos con su comunidad. Otros, llamados guardianes libres, son mercenarios errantes que se contratan para servir a una comunidad o proteger caravanas.

Misión inicial: Te encuentras con un guardia moribundo. Él te informa de una misión importante y te encarga completarla. "Júramelo", te dice extendiendo una mano ensangrentada para darte un objeto crucial para la misión. ¿Qué es?

- Nuestras bandas de guerra se unen para atacar a nuestros enemigos o defender nuestras posesiones. Aunque no son tan impresionantes como los ejércitos que una vez marcharon por el Viejo Mundo, estas fuerzas están tan bien entrenadas y equipadas como sus comunidades pueden manejar. Los estandartes de las bandas de guerra están adornados con representaciones de su historia del Viejo Mundo y sus victorias en Ironland.

Misión inicial: Una banda de guerra fue aniquilada en una batalla contra un enemigo abrumador. ¿Cuál es tu conexión con esta banda? ¿Quién los derrotó? ¿Llevarás su estandarte en busca de venganza, o prometes que lo llevarás a casa a un lugar de honor?

- _____

Misticismo

- Algunos todavía encuentran consuelo en las viejas formas. Piden a los místicos que adivinen la fortuna de su recién nacido, o les piden que realicen rituales para invocar una cosecha abundante. Otros actúan por miedo a quienes sospechan que tienen poder. Sin embargo, la mayoría de la gente cree que la verdadera magia, si es que alguna vez existió, está ahora perdida para nosotros.

Misión inicial: Alguien cercano a usted es acusado de maldecir un asentamiento, provocando que los campos queden en barbecho y que el ganado se enferme. ¿Cuál es la evidencia de esto? ¿Defenderá a esta persona y descubrirá la verdadera causa de los problemas del asentamiento?

- La magia es rara y peligrosa, pero los pocos que ejercen el poder están verdaderamente dotados.

Misión inicial: Has escuchado historias de alguien que ejerce el verdadero poder. Viven en un asentamiento aislado muy lejano. ¿Quién te habló de este místico? ¿Son temidos o respetados? ¿Por qué juras buscarlos?

- La magia recorre esta tierra como los ríos fluyen por las colinas. El poder está ahí para aquellos que eligen aprovecharlo, e incluso la gente común a menudo conoce uno o dos rituales útiles.

Misión inicial: Alguien a quien amas recorrió los caminos del poder y sucumbió a este. ¿Quién es? ¿Por qué cayó en la oscuridad? ¿Dónde está ahora? ¿Buscas salvarla o derrotarla?

- _____

Religión

- Algunos habitantes de Ironlands todavía hacen señas o murmuran oraciones por costumbre o tradición, pero la mayoría cree que los dioses nos abandonaron hace mucho tiempo.

Misión inicial: Una carismática habitante de Ironlands, animando a sus seguidores a renunciar a los vestigios de las religiones del Viejo Mundo, propone un nuevo camino para este nuevo mundo. ¿Qué doctrina enseña? ¿Qué busca lograr? ¿Ha jurado ayudarla o detenerla?

- La gente honra a los dioses antiguos y nuevos. En esta tierra dura, una oración es un consuelo simple pero poderoso.

Misión inicial: Un habitante de Ironlands está decidido a peregrinar a tierras peligrosas. ¿Qué lugar santo buscan? ¿Por qué juras ayudarlos en este viaje? ¿Quién busca detenerlos y por qué?

- Nuestros dioses son muchos. Se dan a conocer a través de manifestaciones y milagros. Algunos dicen que incluso caminan en secreto entre nosotros. Los sacerdotes transmiten la voluntad de los dioses y dominan muchas comunidades.

Misión inicial: Llevas la marca de un dios. ¿Qué es? Los sacerdotes declaran esto como una señal de que eres elegido para cumplir un destino. ¿Aceptas este destino y juras llevarlo a cabo, o estás decidido a verlo deshecho? ¿Qué fuerza se te opone?

- _____

Los nacidos primero

- Los “nacidos primero” han pasado a la leyenda. Algunos dicen que los restos de las antiguas tribus aún viven en bosques profundos o montañas altas. La mayoría cree que no son más que un mito.

Misión inicial: Alguien obsesionado con los “nacidos primero” quiere encontrar pruebas de su existencia. Esto requerirá una expedición a los confines de Ironlands. ¿Cuál es su papel en esta misión?

- Los “nacidos primero” viven aislados y son ferozmente guardianes de sus propias tierras.

Misión inicial: Un elfo, marginado de su especie, vive con los habitantes de Ironlands. Con el tiempo, se convirtió en parte de la comunidad. Ahora, se está muriendo. Anhela volver con su pueblo antes de su muerte. ¿Busca la absolución o la justicia? ¿Por qué juras ayudarlo? ¿Qué fuerza se opone a su regreso?

- Los “nacidos primero” dominan Ironlands. Los elfos de los bosques profundos y los gigantes de las colinas nos toleran e incluso comercian con nosotros, por ahora. Los habitantes de Ironlands temen el día en que decidan que ya no somos bienvenidos aquí.

Misión inicial: Los humanos y los gigantes están al borde de la guerra. ¿Qué ha sucedido? ¿Con quién estás del lado? ¿Se puede hacer algo para calmar la situación?

- _____

Bestias

- Las bestias de antaño no son más que leyendas. Unos pocos que viajan a los bosques profundos y las altas montañas regresan con historias salvajes de criaturas monstruosas, pero obviamente están delirando. No existen tales cosas.

Misión inicial: Fuiste testigo de un ataque de lo que creías que era un animal de proporciones monstruosas. Nadie te cree. De hecho, estás acusado del asesinato del que culpas a esta bestia. ¿Cómo puedes probar tu inocencia? ¿Puedes incluso confiar en tus propios recuerdos del evento?

- Bestias monstruosas acechan las áreas salvajes de Ironlands.

Misión inicial: Un habitante prominente de Ironlands está consumido por la necesidad de vengarse de una bestia específica. ¿Qué hace que esta criatura sea distintiva? ¿Cómo se ganó la ira de este habitante? ¿Ayuda a esta persona en su búsqueda o actúa para evitar que su odio ciego destruya algo más que la bestia?

- Bestias de todo tipo deambulan por Ironlands. Viven principalmente en los confines, pero se adentran en las tierras colonizadas para cazar. Allí, a menudo se alimentan del ganado, pero los ataques a viajeros, caravanas o incluso asentamientos no son infrecuentes.

Misión inicial: Los asesinos profesionales se ganan la vida matando bestias. Esta asesina en particular, famosa en Ironlands por sus numerosos asesinatos, ha desaparecido en una cacería. ¿Finalmente conoció a su pareja, o hay algo más nefasto en juego? ¿Cuál es tu conexión con ella?

- _____

Horrores

- Nada más que historias para asustar a los niños.

Misión inicial: Los asesinatos comenzaron la temporada pasada. Los chismes locales sugieren que son obra de un horror vengativo, pero puede haber fuerzas más mundanas en acción. ¿Cuál es su conexión con estos asesinatos? ¿Qué harás para detenerlos?

- Somos cautelosos con los bosques oscuros y los cursos de agua profundos, ya que los monstruos acechan en esos lugares. En las profundidades de la larga noche, cuando todo está envuelto en tinieblas, sólo los tontos se aventuran más allá de sus hogares.

Misión inicial: Llevas las cicatrices de un ataque de horror. ¿Qué era? ¿Son esas cicatrices físicas, emocionales o ambas? ¿Cómo busca reponerse?

- Los muertos no descansan en Ironlands. Por la noche encendemos antorchas, esparcimos sal y colocamos centinelas en la puerta. No es suficiente. Ellos están viniendo.

Misión inicial: Un grupo de habitantes de Ironlands establece un asentamiento en un territorio maldito por un horror malévol. ¿Qué maldad asola esta tierra? ¿Por qué están tan decididos a establecerse aquí? ¿Los ayudarás o intentarás obligarlos a abandonar esta tonta empresa?

- _____

