

# IRONSWORN



# MOVIMIENTOS

## GUÍA DE REFERENCIA EXTENDIDA

Copyright ©2018 Shawn Tomkin

Traducido por: [La esquina del rol](http://laesquinadelrol.com/)

El texto de esta obra es una traducción del inglés al español del texto *Ironsworn* (Encuéntralo en: [ironswornrpg.com](http://ironswornrpg.com)) creado por Shawn Tomkin y licenciado para nuestro uso bajo una [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Para más contenido en español visita:

<https://laesquinadelrol.com/>

## Contenido

<b>Los movimientos de aventura</b>	<b>3</b>
<b>Enfrentar el Peligro</b>	<b>3</b>
<b>Asegurar una Ventaja</b>	<b>4</b>
<b>Reunir Información</b>	<b>5</b>
<b>Curar</b>	<b>6</b>
<b>Reabastecer</b>	<b>8</b>
<b>Acampar</b>	<b>9</b>
<b>Emprender un Viaje</b>	<b>10</b>
¿Vas Acompañado en el Viaje?	11
Aliados y Viajes	11
Puntos de Interés	11
Marcando el Progreso	12
Tiempo de Viaje	12
Monturas y Transportes	12
Gestión de Recursos	12
Con un Fracaso...	13
<b>Alcanzar tu Destino</b>	<b>14</b>
<b>Los Movimientos de Relación</b>	<b>16</b>
<b>Forzar</b>	<b>16</b>
<b>Realizar una Estancia</b>	<b>18</b>
<b>Dibujar el Círculo</b>	<b>20</b>
<b>Forjar un Vínculo</b>	<b>21</b>
Vínculos y la Ficción	22
Vínculos y Aliados	22
<b>Poner a Prueba tu Vínculo</b>	<b>23</b>
<b>Ayudar a tu Aliado</b>	<b>24</b>
<b>Escribir tu Epílogo</b>	<b>25</b>
<b>Movimientos de Combate</b>	<b>26</b>
<b>Entrar a la Refriega</b>	<b>26</b>
<b>Atacar</b>	<b>27</b>
<b>Contraatacar</b>	<b>28</b>

<b>Revertir la Situación</b>	<b>29</b>
<b>Terminar la Pelea</b>	<b>31</b>
<b>Pelear</b>	<b>33</b>
Peleando Junto a los Aliados	34
<b>Otros Movimientos en Combate</b>	<b>34</b>
Enfrentar el Peligro	34
Asegurar una Ventaja	35
Forzar	36
Ayudar a tu Aliado	37
Movimientos de Sufrimiento	37
<b><i>Movimientos de Sufrimiento</i></b>	<b>38</b>
<b>Resistir Daño</b>	<b>40</b>
<b>Enfrentar la Muerte</b>	<b>42</b>
<b>El Acompañante Resiste Daño</b>	<b>43</b>
<b>Resistir el Estrés</b>	<b>45</b>
<b>Enfrentar la Desolación</b>	<b>47</b>
<b>Sin Suministros</b>	<b>48</b>
<b>Enfrentar un Revés</b>	<b>48</b>
<b><i>Movimientos de la Misión</i></b>	<b>50</b>
<b>Hacer un Juramento de Hierro</b>	<b>50</b>
<b>Alcanzar un Hito</b>	<b>52</b>
<b>Cumplir tu Juramento</b>	<b>53</b>
<b>Renunciar a tu Juramento</b>	<b>55</b>
<b>Mejorar</b>	<b>56</b>
<b><i>Movimientos del Destino</i></b>	<b>57</b>
<b>Pagar el Precio</b>	<b>58</b>
<b>Preguntar al Oráculo</b>	<b>61</b>

# Los movimientos de aventura

Se utilizan los movimientos de aventura a medida que viaja a través de situaciones peligrosas, investiga y se ocupa de las amenazas.

## Enfrentar el Peligro

Cuando **intenta algo arriesgado o reacciona a una amenaza inminente, imagine su acción y tire los dados. Si actúas ...**

- Con rapidez, agilidad o precisión: Tirar +filo.
- Con encanto, lealtad, o coraje: Tirar +corazón.
- Con acción agresiva, defensa contundente, fuerza o resistencia: Tirar +hierro.
- Con astucia, sigilo, o engaño: Tirar +sombra.
- Con experiencia, conocimiento u observación: Tirar +ingenio.

Con un **éxito notable**, tiene éxito. Toma +1 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, tiene éxito, pero enfrenta un costo problemático. Elige uno.

- Te retrasas, pierdes ventaja o te enfrentas a un nuevo peligro: Sufre -1 impulso.
- Estás cansado o herido: *Resistir Daño* (1 de daño).
- Estás desanimado o asustado: *Resistir Estrés* (1 de estrés).
- Sacrificas recursos: Sufre -1 de suministros.

Si obtiene un **fracaso**, falla o su progreso se ve socavado por un giro dramático y costoso de los acontecimientos. Realice *Pagar el Precio*.

El movimiento *Enfrentar el Peligro* es un comodín para acciones arriesgadas, dramáticas, o acciones complejas que no cubren otros movimientos. Si intentas superar un obstáculo o resistir una amenaza, haz este movimiento para ver qué pasa. Tú eliges qué estadística utilizar en función de cómo decidas abordar el desafío.

Un éxito notable significa que tuviste éxito. Tienes el control. ¿Qué haces a continuación?

Un éxito mediocre significa que superaste un obstáculo o evitaste una amenaza, pero no sin costo. No tienes el control por completo. Considere cómo podría intensificarse la situación, quizás obligándolo a reaccionar con otro movimiento.

Un fracaso significa que estás frustrado en tu acción, no puede oponerse a la amenaza, o hace algún progreso, pero a un gran costo. Tienes que usar *Pagar el Precio*.

## Asegurar una Ventaja

Cuando **evalúe una situación, haga preparativos, o intente sacar provecho**, imagine su acción y haga la tirada. Si lo hace ...

- Con rapidez, agilidad o precisión: Tirar +filo.
- Con encanto, lealtad, o coraje: Tirar +corazón.
- Con acción agresiva, defensa contundente, fuerza o resistencia: Tirar +hierro.
- Con astucia, sigilo, o engaño: Tirar +sombra.
- Con experiencia, conocimiento u observación: Tirar +ingenio.

Con un **éxito notable**, ganas ventaja. Escoge una opción:

- Toma el control: Haz otro movimiento ahora (que no sea un movimiento de progreso); cuando lo hagas, agrega +1.
- Prepárate para actuar: Toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, tu ventaja es de corta duración. Toma +1 de impulso.

Con un **fracaso**, fallas o tus suposiciones te traicionan. Realiza el movimiento *Pagar el Precio*.

La estructura de *Asegurar una Ventaja* es similar a *Enfrentar el Peligro*. Imaginas tu acción y tiras + tu estadística más relevante. Sin embargo, este movimiento es proactivo en vez de reactivo. Estás evaluando la situación o fortaleciendo tu posición.

Este movimiento le brinda la oportunidad de desarrollar su impulso o mejorar sus posibilidades de éxito en un movimiento posterior. Es una buena decisión si quiere tomarse un momento para evaluar la situación o si está actuando para tomar el control. A menudo demora un momento en el tiempo, como empujar a tu enemigo con tu escudo para preparar un ataque. O

puede representar una preparación o evaluación que abarque minutos, horas o incluso días, según las circunstancias narrativas.

Un éxito notable en este movimiento significa que ha identificado una oportunidad o ha ganado la ventaja. Derribaste a tu enemigo. Te colocaste en posición para un disparo de con el arco. Construiste tu trampa. Exploraste el mejor camino a través de las montañas. Ahora es el momento de aprovechar su éxito.

Un éxito mediocre significa que su acción ha ayudado, pero su ventaja es fugaz o se revela un nuevo peligro o complicación. Presionaste para conseguirlo y el mundo te presionó hacia atrás. ¿Qué pasa después?

Un fracaso significa que su intento de obtener ventaja ha fracasado. Actuó con demasiada lentitud, presumió demasiado o fue burlado o superado. Haga el movimiento *Pagar el Precio*.

## Reunir Información

Cuando **busques en un área, hagas preguntas, realices una investigación, o sigas una pista**, tirar +ingenio. Si actúa dentro de una comunidad o hace preguntas a una persona con la que compartes un vínculo, agrega +1.

Con un **éxito notable**, descubre algo útil y específico. Se aclara el camino que debe seguir o la acción que debe tomar para avanzar. Imagine lo que aprende (realiza el movimiento *Preguntar al Oráculo* si no está seguro) y toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre** la información complica tu misión o introduce un nuevo peligro. Imagine lo que descubrió (realiza el movimiento *Preguntar al Oráculo* si no está seguro), y toma +1 de impulso.

Con un **fracaso**, su investigación descubre una amenaza terrible o revela una verdad no deseada que socava su misión. Realiza el movimiento *Pagar el Precio*.

Use este movimiento cuando no está seguro de los siguientes pasos, cuando el rastro se haya enfriado, cuando realice una búsqueda cuidadosa o cuando investigue los hechos.

Existe cierta superposición con otros movimientos que utilizan +ingenio e implican conocimiento, pero cada uno tiene su propósito. Cuando se ve obligado a reaccionar con conocimiento o perspicacia para hacer frente a una amenaza inmediata, eso es *Enfrentar el Peligro*. Cuando evalúa sus opciones o aprovecha su experiencia y se prepara para hacer un movimiento, eso es *Asegurar una ventaja*. Cuando pasas tiempo buscando, investigando, haciendo preguntas —especialmente relacionadas con una misión— es cuando utilizas *Reunir Información*. Utilice el movimiento que sea más apropiado para las circunstancias y su intención.

Un éxito notable significa que reúne nueva información valiosa. Sabes lo que necesitas hacer a continuación. Imagina lo que aprendiste, o realiza el movimiento *Preguntar al Oráculo*.

Un éxito mediocre significa que lo que aprendió es inquietante o ambiguo. Para seguir adelante, debes superar nuevos obstáculos y ver a dónde te llevan las pistas.

Con un fracaso, algún evento o persona actúa en su contra, se revela una nueva amenaza peligrosa, o se entera de algo que contradice la información anterior o complica gravemente su misión.

## Curar

Cuando **trates una lesión o dolencia**, tirar +ingenio. Si estás curando tus propias heridas, tirar +ingenio o +hierro, lo que sea menor.

Con un **éxito notable**, su cuidado es útil. Si usted (o el aliado bajo su cuidado) tiene la condición de herido, puede eliminarla. Luego, toma o cede hasta +2 de salud.

Con **éxito mediocre**, como arriba, pero sufre -1 de suministro o -1 de impulso (tú eliges).

Con un **fracaso**, tu ayuda es ineficaz. Realiza el movimiento *Pagar el Precio*.

Cuando se ocupe de daños físicos o enfermedades —ya sea para usted, un aliado o un PNJ— haga este movimiento. La curación puede estar representada por detener el sangrado de una herida, curar heridas, aplicar ungüentos o usar hierbas para preparar un tónico.

La curación lleva tiempo. Unos minutos para un tratamiento rápido para que alguien se ponga de pie. Horas o quizás días para lesiones más graves. Use lo que le parezca apropiado a las circunstancias y considere cómo este tiempo de inactividad afecta sus misiones y otras cosas que suceden en su mundo.

Un fracaso puede significar que ha causado daño en lugar de ayudar, o que algún evento peligroso interrumpe su curación.

Los PNJ que no son acompañantes no tienen un marcador de salud. Cuando intentes *Curar*, haz este movimiento y aplica el resultado a través de la ficción. Mejorarán, o no, según corresponda al resultado del movimiento.



## Reabastecer

Cuando **cazas, forrajeas o hurgas**, tirar +ingenio.

Con un **éxito notable**, incrementas tus recursos. Toma +2 de suministros.

Con un **éxito mediocre**, toma hasta +2 de suministros, pero sufre -1 de impulso por cada uno.

Con un **fracaso**, no encuentras nada útil. Tendrás que *Pagar el Precio*.

Cuando esté en el campo y necesite incrementar su marcador de suministros, haga este movimiento. En la ficción, esto representa la caza y la recolección. También puede buscar en un área donde se puedan encontrar suministros, como un campamento abandonado o un campo de batalla.

Si te aventuras con aliados, compartes el mismo valor de suministro. Cuando uno de ustedes hace este movimiento, cada uno ajusta su marcador de suministros.

Si tiene marcada la condición desprovisto, no puede reabastecerse. En su lugar, necesita encontrar ayuda en una comunidad cuando haga el movimiento *Realizar una Estancia*.

# Acampar

Cuando descansa y se recupera durante varias horas en un lugar remoto, tirar +suministros.

Con un **éxito notable**, tus aliados y tu pueden elegir dos cada uno. Con un **éxito mediocre**, elijan uno.

- Recuperarse: Toma +1 de salud para ti y cualquier acompañante.
- Consumir (comida o bebida): Sufre -1 de suministros y toma +1 de salud para ti y cualquier acompañante.
- Relajarse: Toma +1 de espíritu.
- Concentrarse: Toma +1 de impulso.
- Prepararse: Cuando levante el campamento, agrega +1 si utilizará el movimiento *Emprender un Viaje*.

Con un **fracaso**, no te recuperas. Tendrás que *Pagar el Precio*.

Acampar puede ser una actividad puramente narrativa y puede ser algo abstracto o representado con tu personaje como quieras. Sin embargo, si necesitas recuperarte de las peleas de tus aventuras mientras viajas por lugares remotos, realiza este movimiento.

A diferencia de la mayoría de los movimientos, no tiras +una estadística. En su lugar, tiras +suministros. Esto representa su acceso a provisiones y equipo. Acurrucarse en su capa en el suelo frío es una experiencia diferente a un fuego caliente, buena comida y una tienda seca.

Con un éxito notable, elige dos opciones de la lista. No puede seleccionar una sola opción más de una vez. Con un éxito mediocre, elige solo una opción. Si haces recuperarte o consumir, también aplican estos beneficios a sus acompañantes (bazas de PNJs).

Si está viajando con aliados, solo uno de ustedes realizará la tirada en representación del grupo. Luego cada uno elegirá sus propios beneficios en un éxito notable o mediocre.

Con un fracaso, no obtendría ningún beneficio de su tiempo de inactividad. Quizás sufrió sueños inquietantes (*Resistir el Estrés*). El mal tiempo puede haberlo dejado cansado y frío (*Resistir el Daño*). O fue atacado. En caso de duda, utilice *Pagar el Precio* o *Preguntar al Oráculo* por inspiración. Dependiendo de lo que imagines, puedes jugar para ver qué ocurre, o saltar al día siguiente mientras continúas tu viaje en mal estado.

# Emprender un Viaje

Cuando **viajas a través de tierras peligrosas o desconocidas**, primero establece el rango de tu viaje.

- Viaje problemático: 3 progresos por punto de interés.
- Viaje peligroso: 2 progresos por punto de interés.
- Viaje formidable: 1 progreso por punto de interés.
- Viaje extremo: 2 rayas por punto de interés.
- Viaje épico: 1 raya por punto de interés.

Luego, por cada segmento de tu viaje, tirar +ingenio. Si parte de una comunidad con la que comparte un vínculo, agrega +1 a su tirada inicial.

Con un **éxito notable**, alcanzas un punto de interés. Si desconoce el punto de interés, imagínese (si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo*). Luego, elija una opción

- Haces buen uso de tus recursos: Marca el progreso.
- Te mueves a velocidad: marca el progreso y toma +1 de impulso, pero sufre -1 de suministro.

Con un **éxito mediocre**, alcanzas un punto de interés y marcas progreso, pero sufre -1 de suministros.

Con un **fracaso**, te acecha un evento peligroso. Tendrás que *Pagar el Precio*.

Este es el movimiento de viaje de Ironsworn. Cuando se ponga en marcha o avance hacia un destino, haga este movimiento.

Primero, asigne un rango a su viaje. Decide qué tan lejos —y qué tan peligroso— será, basado en la ficción establecida. Si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo*. La mayoría de sus viajes deberían ser problemáticos o peligrosos. Los viajes formidables o extremos pueden requerir semanas dentro de su narrativa, con paradas apropiadas, misiones secundarias y aventuras en el camino. Un viaje épico es uno de meses o incluso años. Es el viaje de su vida.

Si el viaje es mundano —una distancia relativamente corta a través de un territorio seguro— no hagas este movimiento. Simplemente narra el viaje y salta a lo que sucede o lo que haces cuando llegas.

## **¿Vas Acompañado en el Viaje?**

Si eres parte de una caravana o un grupo de PNJs y no eres un participante activo en la planificación o ejecución del viaje, no harás este movimiento ni realizarás un seguimiento del marcador de progreso. El viaje se resolverá en la ficción. Puede utilizar *Preguntar al Oráculo* para que determine qué sucede en el camino o cuando llega.

## **Aliados y Viajes**

Si viaja con aliados, uno de ustedes hace la tirada de *Emprender un viaje* para cada segmento y ustedes comparten el marcador de progreso. La responsabilidad de liderar el viaje puede cambiar de un segmento a otro como desee.

Tus compañeros de viaje pueden ayudar haciendo el movimiento *Ayudar a tu Aliado*. Quizás estén explorando por delante o apoyándote con una canción animada. También pueden utilizar *Reabastecer* para representar el forrajeo o la caza de suministros en ruta. Todos deben ofrecer un color narrativo de lo que hacen y ven en el viaje, incluso si no están haciendo movimientos.

Solo el personaje que hace el movimiento obtiene la bonificación de impulso con un éxito notable. Pero, debido a que su marcador de suministros es compartido, cada uno de ustedes marca -1 de suministros cuando el personaje activo hace esa elección con un éxito notable o cuando sufre un éxito mediocre.

## **Puntos de Interés**

Si obtienes un éxito notable o mediocre en este movimiento, alcanzas un punto de interés. Un punto de interés es una característica del paisaje, un asentamiento o algo interesante. Dependiendo de la información que tenga o de si ha viajado antes por esta área, es posible que conozca un punto de interés específico. Si no es así, visualice lo que encontrará. Si necesita inspiración, utilice *Preguntar al Oráculo*.

Dependiendo del ritmo de su historia y su situación actual, puede optar por concentrarse en este punto de interés. Un asentamiento puede ofrecer oportunidades para rolear el personaje o brindar la oportunidad de recuperarse y conseguir suministros a través del movimiento *Realizar una Estancia*. En los lugares remotos, puede realizar movimientos como *Acampar*, *Reabastecer* o

*Asegurar una Ventaja.* O puede representar una escena que no involucre movimientos mientras interactúa con sus aliados o el mundo. Combínelos. Algunos puntos de interés pasarán como un montaje cinematográfico (sin duda representados en una toma de helicóptero mientras avanza penosamente por colinas irregulares). Otros puntos de interés ofrecen oportunidades para acercarse, enriqueciendo su historia y su mundo.

Cuando obtengas una coincidencia en los dados, aproveche para presentar algo inesperado. Esto podría ser un encuentro, una característica sorprendente o dramática del paisaje o un giro de los eventos en su misión actual.

## **Marcando el Progreso**

Cuando obtengas un éxito y alcances un punto de interés, marca el progreso según el rango del viaje. Por ejemplo, en un viaje peligroso marca 2 de progreso (llenando dos casillas por completo de tu marcador de progreso) por cada punto de interés. Cuando sienta que ha acumulado suficiente progreso y está listo para dar un impulso final hacia su destino, haga el movimiento *Alcanzar su Destino*.

## **Tiempo de Viaje**

El tiempo de viaje se puede resumir en gran medida. El tiempo entre los puntos de referencia puede ser de horas o días, según el terreno y la distancia. Si es importante, haga un juicio basado en lo que sabe de su viaje o utilice *Preguntar al Oráculo*.

## **Monturas y Transportes**

Los caballos, las mulas y el transporte en general (como los botes) influyen en la ficción de tu viaje —la logística del viaje y cuánto toma hacerlo—. No proporcionan un beneficio mecánico a menos que tengas una baza que te dé una bonificación en este sentido (como un acompañante caballo).

## **Gestión de Recursos**

Puede intercalar movimientos de *Reabastecer* o *Acampar* durante su viaje para gestionar sus marcadores de salud, espíritu y suministros, o para crear nuevas escenas por diversión. No se preocupe por usar el movimiento *Acampar* como una piedra angular automática para un día de viaje. Se puede suponer que descansa y acampa según corresponda sin hacer el movimiento, y puede representar esas escenas o pasarlas por alto como desee. Cuando desee el beneficio

mecánico del movimiento *Acampar*, o esté interesado en jugar el movimiento a través de la ficción, hágalo.

## **Con un Fracaso...**

No marcas un progreso con un fracaso. En su lugar, encuentras un nuevo peligro. Puede enfrentar peligros a través del clima, el terreno, encuentros con criaturas o personas, ataques de sus enemigos, descubrimientos extraños o eventos sobrenaturales. Decida qué sucede en función de sus circunstancias y entornos actuales, vaya a la tabla *Pagar el Precio* o utilice *Preguntar al Oracle* por inspiración. Dependiendo de su ritmo narrativo deseado, puede jugar el evento para ver qué sucede, o resumir y aplicar las consecuencias de inmediato.

Por ejemplo, si falla y decide que se encuentra en un lugar remoto con un río que debe cruzar para continuar su viaje. Si quieres concentrarte en cómo lidias con la situación, juega para ver qué sucede al hacer movimientos. Puede *Asegurar una Ventaja* explorando río arriba en busca de un vado y luego *Enfrentar el Peligro* para cruzar. O, si desea hacer avanzar rápidamente la historia, puede avanzar rápidamente hacia un resultado peligroso, como perder algunas provisiones durante el cruce (sufre -suministros). Combine las cosas, especialmente en viajes largos.

# Alcanzar tu Destino

## *Movimiento de Progreso*

Cuando **su viaje llegue a su fin**, tire los dados del desafío y compárelos con su progreso. El impulso se ignora en esta tirada.

Con un **éxito notable**, la situación de tu destino te favorece. Elige uno.

- Realiza otro movimiento ahora (no puede ser un movimiento de progreso), y agrega +1.
- Toma +1 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, llega y te enfrentas a un peligro o complicación imprevistos. Imagine lo que encuentre (puede *Preguntar al Oráculo* si no está seguro).

Con un **fracaso**, se ha descarriado irremediamente, ha perdido su objetivo o ha sido engañado acerca de su destino. Si su viaje continúa, borre todos los avances menos uno y aumente el rango del viaje en uno (si aún no es épico).

Cuando haya progresado en el marcador del progreso de su viaje y esté listo para completar su expedición, haga este movimiento. Dado que se trata de un movimiento de progreso, cuenta el número de casillas llenas en su marcador de progreso. Este es su puntaje de progreso. Solo agregue casillas completamente llenas (aquellas con cuatro rayas). Luego, lanza tus dados de desafío, compáralos con tu puntaje de progreso y resuélvalo normalmente, según sea un éxito notable, un éxito mediocre, o un fracaso. No puede quemar impulso en esta tirada, y no te afectará el impulso negativo.

Cuando obtengas un éxito notable, alcanzas tu destino y estás bien posicionado para el éxito. Esto debería reflejarse en el beneficio mecánico que ofrece el movimiento, pero también en cómo imagina su llegada. Si ha sido un viaje largo y arduo, haga que este momento se sienta gratificante.

Con un éxito mediocre, algo complica tu llegada o tus siguientes pasos. Las cosas no son como las esperabas, o se revela un nuevo peligro. Quizás la aldea esté ocupada por un grupo de asaltantes, o el místico cuyo consejo buscaste te sea inicialmente hostil. Imagina lo que encuentras y juega para ver qué sucede.

Con un fracaso, algo ha ido terriblemente mal. Te das cuenta de que estás fuera de curso, tienes mala información sobre tu destino o te enfrentas a un giro de los acontecimientos que socavan tu propósito aquí. Dependiendo de las circunstancias, esto podría significar que su viaje termina en un fracaso, o que debe seguir adelante mientras borra todos menos un progreso completo y aumenta el rango del viaje.

Si viaja con aliados, uno de ustedes hace este movimiento. Cada uno de ustedes se beneficia (o sufre) del resultado narrativo de la tirada. Solo el personaje que hace el movimiento obtiene el beneficio mecánico de un éxito notable.



# Los Movimientos de Relación

Los movimientos de relación se realizan mientras interactúas con otros en el mundo, peleas en duelos, formas vínculos, apoyas a tus aliados y determinas el destino final de tu personaje.

## Forzar

Cuando **intentas persuadir a alguien para hacer algo**, imagina cómo lo abordas y tira. Si lo haces de manera...

- Encantadora, pacífica, negociadora, o convincente: Tírar +corazón (Agrega +1 si comparten un vínculo).
- Amenazante o provocadora: Tírar +hierro.
- Mentirosa o estafadora: Tírar +sombra.

Con un **éxito notable**, harán lo que quieras o compartirán lo que saben. Toma +1 de impulso. Si usa este intercambio para *Reunir Información*, haga ese movimiento ahora y agrega +1.

Con un **éxito mediocre**, como arriba, pero te piden algo a cambio. Imagina que es lo que quieren (Utiliza *Preguntar al Oráculo* si no estás seguro).

Con un **fracaso**, se niegan o hacen una demanda que le cuesta mucho. Realice el movimiento *Pagar el Precio*.

Cuando intentas persuadir a alguien que haga lo que le pides, o que te dé algo, realiza este movimiento. Puede ser a través de la negociación, la intimidación, el encanto, la diplomacia o el engaño. Use la estadística correspondiente según su estilo, y tire los dados para ver qué sucede.

Este movimiento no te da rienda suelta para controlar las acciones de otros personajes en tu mundo. Recuerde: la ficción primero. Considere sus motivaciones. ¿Cuál es su influencia sobre ellos? ¿Qué pueden ganar o evitar? ¿Tiene una relación existente? Si su argumento no tiene mérito, o su amenaza o promesa no tiene peso, no puede hacer este movimiento. No puede intimidar para salir de una situación en la que se encuentra en clara desventaja. No puede hacer trueques cuando no tiene nada de valor que ofrecer. Si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo*: "¿Considerarían esto?" Si la respuesta es sí, haga el movimiento.

Por otro lado, si su respuesta favorable está casi garantizada —obviamente está actuando con su mejor interés u ofreciendo un intercambio de valor justo— no haga este movimiento. Solo haz que suceda. Guarde el movimiento para los momentos en que la situación sea incierta y dramática.

Con un éxito mediocre, el éxito está articulado en su contrapropuesta. Una vez más, fíjese en la ficción. ¿Qué querrían? ¿Qué satisfaría sus preocupaciones o los motivaría a cumplir? Si aceptas su oferta, “gana terreno”. Si no, ha encontrado un obstáculo en su misión y necesita encontrar otro para seguir avanzando.

Si les promete algo como parte de este movimiento, pero luego no cumple con lo prometido, deben responder en consecuencia. Quizás signifique un recibimiento grosero la próxima vez que regrese a esta comunidad. Si son poderosos, incluso pueden actuar en tu contra. Si comparte un vínculo, seguramente tenga que *Poner a Prueba su Vínculo*. Tus acciones, buenas o malas, deberían tener ramificaciones para tu historia más allá del alcance del movimiento.

Con un Fracaso, se sienten insultados, enojados, inflexibles, ven a través de sus mentiras, o exigen algo de usted que le cuesta caro. Su respuesta debería incorporar nuevos peligros y complicaciones.

También, *Forzar* puede ser usado para llevar el combate a una conclusión no violenta. La manera en que actúes dicta la estadística por usar —típicamente +hierro cuando amenazas con demasiada violencia, +corazón cuando intentas rendirte o razonar con ellos, y +sombra cuando usa engaños. Tu enemigo debe tener una razón para estar abierto a la manera en que actúe. Si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo*.

# Realizar una Estancia

Cuando **pases un tiempo en la comunidad buscando asistencia**, tira +corazón. Si compartes un vínculo, agrega +1.

Con un **éxito notable**, tus aliados y tú pueden elegir dos de las categorías de abajo. Con un **éxito mediocre**, elige uno. Si compartes un vínculo, elige uno más.

Con un éxito, tus aliados y tu pueden concentrarse en una de las acciones de recuperación elegidas y tirar +corazón otra vez. Si compartes un vínculo, agrega +1. Con un éxito notable, toma +2 más por la acción. Con un éxito mediocre, toma +1 más. Con un fracaso, las cosas salen mal y pierde todos los beneficios por esa acción.

## Desmarcar una Condición

- Mejorar: Desmarque la debilidad herido y tomar +1 de salud.
- Animarse: Desmarque la debilidad estado de choque y tomar +1 de espíritu.
- Equiparse: Desmarque la debilidad desprovisto y tomar +1 de suministros.

## Recuperarse

- Reponerse: Tomar +2 de salud para ti y cualquier acompañante.
- Consorte: Tomar +2 de espíritu.
- Provisión: Tomar +2 de suministros.
- Plan: Tomar +2 de impulso.

## Proporcionar Ayuda

- Toma una misión: Imagina qué necesita esta comunidad, o qué problema está enfrentando (utilice Preguntar al Oráculo, si no está seguro). Si decides ayudar, realiza el movimiento Hacer un Juramento de Hierro y agrega +1.

Con un **fracaso**, no encuentras ayuda aquí. Realiza *Pagar el Precio*.

Cuando descanse, se reponga y haga amigos dentro de una comunidad, realice este movimiento.

Dependiendo de su nivel de éxito, puede elegir una o más debilidades para borrar o marcadores para aumentar. Si comparte un vínculo con esta comunidad y obtiene un éxito, puede seleccionar uno más.

Puede seleccionar una opción solo una vez. Si se recupera, también puede aplicar esos beneficios a sus acompañantes (baza de PNJ). Si utiliza *Hacer una Estancia* con aliados, solo uno de ustedes hace este movimiento, pero todos pueden tomar sus propias decisiones con un éxito notable o mediocre.

Haga este movimiento una vez cuando visite una comunidad. Su estancia debe requerir varias horas o varios días, según sus circunstancias actuales y el nivel de ayuda y recuperación que requiera.

Con un éxito, este movimiento incluye una opción de tirar de nuevo los dados por una de tus acciones de recuperación elegidas. La segunda tirada proporciona una bonificación a esa actividad (en un éxito) o hace que pierdas todos los beneficios para tu recuperación. Por ejemplo, si sufre de bajo espíritu, puede optar por centrarse en la acción de consorte, que representa el tiempo en la sala de hidromiel o la intimidad con un amante. Tirar +corazón de nuevo y recibe la bonificación si consigues un éxito.

Debes imaginar lo que hace que esta comunidad y su gente sean únicas. Dale a cada comunidad al menos una característica memorable. Si necesita inspiración, utiliza *Preguntar al Oráculo*. Encontrará sugerencias creativas, junto con generadores de nombres de comunidades y problemas en el capítulo 6.

Narrativamente, puedes imaginar gran parte del tiempo en esta comunidad pasando como un montaje. Si elige enfocarse en una acción de recuperación, acérquese a esa escena y visualice lo que sucede. Puede estar en la casa del sanador, en el mercado, bailando en un festival o hablando con el líder del clan y haciendo planes. Visualice cómo comienza esta escena, haga su tirada y luego narre la conclusión de la escena —buena o mala—, según el resultado de su tirada de concentrarse en la acción.

También puedes realizar movimientos adicionales mientras estás en la comunidad. Si necesita *Reunir Información*, *Forzar* a alguien o *Dibujar el Círculo* para resolver una disputa, amplíe esas escenas y juegue para ver qué sucede. *Realizar una Estancia* es un movimiento general que marca la pauta de su estadía y define la mecánica de su recuperación. No es el único movimiento que puede hacer.

Con un fracaso, algo sale mal. No eres bienvenido. Los ciudadanos te son hostiles. Tu mal humor te aliena. Un evento peligroso los amenaza a todos. Imagínese lo que sucede en función de sus circunstancias actuales o haga el movimiento *Preguntar al Oráculo*.

## Dibujar el Círculo

Cuando **retas a alguien a un duelo formal, o aceptas un reto**, tirar +corazón. Si tiene un vínculo con esta comunidad, agrega +1.

Con un **éxito notable**, toma +1 de impulso. También puede elegir hasta tres alardes y toma +1 impulso para cada uno.

Con un **éxito mediocre**, puede elegir un alarde a cambio de un impulso de +1.

- Ceder el primer golpe: tu enemigo tiene la iniciativa.
- Sin protección: no te beneficies de la armadura o el escudo; el daño de tu enemigo es +1.
- No sostengas el hierro: no te beneficies de las armas; tu daño es 1.
- Mancharse de sangre: *Resistir daño* (1 de daño).
- Hasta la muerte: De una forma u otra, esta pelea debe terminar con la muerte.

Con un **fracaso**, comienza el duelo en desventaja. Tu enemigo tiene la iniciativa. Utilice *Pagar el Precio*.

Luego, haz movimientos para resolver la pelea. Si es el vencedor, puede exigir algo y su oponente debe cumplir o perder su honor y posición. Si rechaza el desafío, se rinde o es derrotado, el oponente le exigirá algo.

Cuando desafías a alguien o aceptas un desafío, cada uno traza la mitad del contorno de un círculo en el suelo con la punta de una hoja de hierro. Luego, se enfrentan en el centro del círculo y pelean.

Estableces el marcador de progreso de tu enemigo según el movimiento *Entrar a la Refriega*, pero usa este movimiento en lugar de *Entrar a la Refriega* para comenzar la pelea. Tienes la iniciativa

al comienzo del combate a menos que obtengas un fracaso o elijas la opción de ceder el primer golpe.

Los duelos generalmente se detienen cuando uno de los duelistas se rinde o es claramente derrotado. El vencedor puede entonces hacer una exigencia que el perdedor debe cumplir. No cumplir con esta exigencia significa ostracismo y vergüenza. Si pierdes un duelo, imagina lo que tu oponente te exige. Si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo*. Luego, hazlo o enfréntate al costo narrativo de tu deshonra.

Los duelos también pueden ser a muerte. Si uno de los combatientes declara su intención de pelear hasta la muerte, el otro debe estar de acuerdo o perderá el duelo.

## Forjar un Vínculo

Cuando **invierta tiempo de manera significativa con una persona o comunidad, se unan para enfrentar dificultades, o hacen sacrificios por una causa**, puedes intentar crear un vínculo. Cuando lo hagas, tirar +corazón. Si hace este movimiento después de *Cumplir su Juramento* de manera exitosa en beneficio de estas personas, puede volver a tirar cualquier dado.

Con un **éxito notable**, tome nota del vínculo, marque una raya en su marcador de progreso del vínculo y elija uno.

- Toma +1 de espíritu.
- Toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, primero te preguntan algo más. Imagine lo que es (utilice *Preguntar al Oráculo* si no está seguro), hágalo (o utilice *Hacer un Juramento de Hierro*) y marque el vínculo. Si rechaza u obtiene un fracaso, utilice *Pagar el Precio*.

Con un **fracaso**, se le rechaza. Haga el movimiento *Pagar el Precio*.

Los vínculos brindan un beneficio a la historia al enriquecer sus interacciones y crear conexiones con un elenco recurrente de personajes y lugares familiares. También brindan beneficios mecánicos al brindarle adiciones cuando realiza movimientos como *Realizar una Estancia* o *Forzar*.

Y, quizás lo más importante, sus vínculos ayudan a determinar su destino final cuando se retire de la aventura y tenga que *Escribir su Epílogo*.

Los vínculos se pueden crear a través de circunstancias narrativas o haciendo juramentos. Si ha establecido una relación sólida con una persona o comunidad, puede *Forjar un Vínculo* para darle importancia. Si realiza este movimiento después de *Cumplir su Juramento* exitosamente al servicio de ellos, habrá demostrado su valía y podrá volver a lanzar los dados.

Cuando haga *Forjar un Vínculo* y obtenga un éxito notable, marque una raya en su marcador de progreso de vínculo y tome nota de su vínculo.

Con un éxito mediocre, te piden algo más. Puede ser una tarea, un artículo, una concesión o incluso un juramento. Imagine lo que necesitan o utilice *Preguntar al Oráculo*. Si lo hace, o utiliza *Hacer un Juramento de Hierro*, puede marcar el vínculo.

Con un fracaso, te han rechazado. ¿Por qué? La respuesta debería incorporar nuevas complicaciones o peligros.

## **Vínculos y la Ficción**

En la ficción de su mundo, los vínculos pueden ser ceremoniales. Si su vínculo es con una persona, tal vez intercambie regalos. Cuando forma un vínculo con una comunidad, es posible que ellos lo honren a su manera. Imagine cómo se verán estas ceremonias para agregar color y textura a la ambientación.

Además, respete el peso narrativo de un vínculo. No declare un vínculo con todos los que están a la vista para agregar más rayas a su marcador de progreso de vínculo. Tus vínculos representan conexiones profundas y verdaderas.

## **Vínculos y Aliados**

Si tú y tus aliados actúan juntos para *Forjar un Vínculo* con un PNJ o una comunidad, solo uno de ustedes hace el movimiento. Otros pueden *Ayudar a tu Aliado* para brindar apoyo. Si tiene éxito, cada uno de ustedes puede marcar una raya en su marcador de progreso de vínculos. Solo el personaje que hace el movimiento obtiene los beneficios mecánicos de un éxito notable (+1 espíritu o +2 impulso).

También se pueden establecer vínculos entre aliados. Uno de ustedes hace el movimiento, y ambos pueden marcar el vínculo en un éxito. Si logras un éxito mediocre, tu aliado puede decidir

qué exigir. Si obtienen un fracaso, algo todavía se interpone entre ustedes. ¿Qué es? ¿Qué debes hacer para formar una conexión más profunda?

## Poner a Prueba tu Vínculo

Cuando **su vínculo se pone a prueba a través de un conflicto, traición o circunstancia**, tendrá que tirar +corazón.

Con un **éxito notable**, esta prueba ha fortalecido tu vínculo. Elige uno.

- Toma +1 de espíritu.
- Toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, tu vínculo es frágil y debes demostrar tu lealtad. Imagine lo que te piden (utilice *Preguntar al Oráculo* si no estás seguro) y hazlo (o utilice *Hacer un Juramento de hierro*). Si no quiere hacerlo o fracasa, elimine el vínculo y tendrá que Pagar el Precio.

Con un **fracaso**, o si no tiene interés en mantener esta relación, elimine el vínculo y tendrá que *Pagar el Precio*.

Los vínculos no son necesariamente eternos. Los eventos en su historia pueden hacer que utilice *Poner a Prueba tu Vínculo*. ¿Qué tan fuerte es tu compromiso? Si busca mantener este vínculo, ¿a qué costo? Cuando te veas obligado a actuar en contra de una comunidad o persona con la que compartes un vínculo, fracasas en una tarea crucial para ellos o dejan de creer en ti, realiza este movimiento.

Debe *Poner a Prueba tu Vínculo* dentro de la comunidad o en compañía de la persona con la que comparte el vínculo. Si un incidente obliga a esta prueba, pero no está en condiciones de resolverlo, tome nota. Luego, haz este movimiento la próxima vez que entres en contacto. Si pasa mucho tiempo sin hacer la prueba (días, semanas o meses, según las circunstancias), elimine el vínculo y termine con este.

Si tú y tus aliados comparten un vínculo con un PNJ o comunidad, y actúan juntos para poner a prueba su vínculo, sólo uno de ustedes hace este movimiento.



## Ayudar a tu Aliado

Cuando **utiliza *Asegurar una Ventaja en apoyo directo de un aliado*** y consigues un éxito, tu aliado (en lugar de ti) pueden aprovechar los beneficios del movimiento. Si estás en combate y logras un éxito notable, tu aliado y tú tienen la iniciativa.

Cuando realizas una acción para ayudar a un aliado (el personaje de otro jugador) a través del movimiento *Asegurar una Ventaja*, puedes traspasar los beneficios de ese movimiento a tu aliado. Esto representa ayudar a su aliado para que alcance el éxito a través de una acción de apoyo. Es posible que estés distraendo a un enemigo en combate, encabezando la exploración en un viaje o dándole ánimos mientras te enfrentas a una terrible amenaza.

Si obtienes un éxito notable cuando intentas *Asegurar una Ventaja*, tu aliado puede elegir entre +2 de impulso o realizar un movimiento con un +1 de adición. Si tienes una baza que te proporcione una ventaja adicional para el resultado de *Asegurar una Ventaja*, tu aliado adquiere esos beneficios (en tu lugar).

En combate, este es un movimiento proactivo, hazlo cuando tengas la iniciativa. Si obtienes un éxito notable, tu aliado y tú toman o retiene la iniciativa.

Cuando realices *Asegurar una Ventaja* y obtengas un éxito mediocre, tu aliado toma +1 de impulso. Pero esta ventaja es pasajera o su situación se complica o se vuelve peligrosa. Si estás en combate, ambos pierden la iniciativa.

Con un fracaso, uno o ambos deben *Pagar el Precio* según corresponda a las circunstancias y su intención al realizar el movimiento. En caso de duda, utilice *Preguntar al Oráculo*. Al igual que con un éxito mediocre, ambos pierden la iniciativa en combate.

Si varios personajes hacen este movimiento para contribuir a la acción de un aliado, se acumularán todas las bonificaciones de *Asegurar una ventaja*. Siempre que alguien obtenga un éxito notable, el personaje en cuestión puede tomar o retener la iniciativa.

No hagas una serie de intercambios en este movimiento de ida y vuelta entre dos personajes en un intento de generar impulso. Imagina lo que estás haciendo para *Ayudar a tu Aliado*, realiza el movimiento *Asegurar una Ventaja*, resuélvelo y entrégale las riendas a tu aliado para que aproveche la ventaja. Mantén las cosas en movimiento. Haga que las cosas pasen.

# Escribir tu Epílogo

## *Movimiento de Progreso*

Cuando te retires de tu vida como Ironsworn, imagina dos cosas: Lo que esperas y lo que temes. Luego, tira los dados de desafío y compáralos con tus marcador de vínculos. El impulso se ignora en esta tirada.

Con un **éxito notable**, las cosas ocurren como esperabas..

Con un éxito mediocre, su vida da un giro inesperado, pero no necesariamente para mal. Te encuentras pasando tus días con alguien o en un lugar que no habías previsto. Imagínese (Utilice *Preguntar al Oráculo* si no está seguro).

Con un **fracaso**, tus miedos se cumplen.

Haces este movimiento solo una vez —cuando todos tus juramentos se cumplen o se abandonan y eliges poner fin a la vida aventurera de tu personaje—. Para bien o para mal, los vínculos que ha creado se harán eco a lo largo de sus días. ¿Cómo has dejado tu huella? ¿Dónde te dan la bienvenida y dónde te rechazan? ¿Qué queda de ti cuando tus misiones lleguen a su fin?

Este es un movimiento de progreso. Cuenta el número de casillas completamente llenas en tu marcador de progreso y tómallo como tu puntuación de progreso. Únicamente toma en cuenta casillas completamente llenas (aquellas con cuatro rayas). Luego, tira tus dados de desafío, compara tu puntuación de progreso y resuelve según sea un éxito notable, un éxito mediocre o un fracaso como lo harías normalmente. No puedes quemar impulso en esta tirada, y no te afecta el impulso negativo.

Con base en el resultado de este movimiento, imagina cómo pasas el resto de tus días.

# Movimientos de Combate

Cuando no haya otras opciones, cuando la espada se libere de su vaina, cuando la flecha esté colocada, cuando el escudo esté en posición, haz estos movimientos.

## Entrar a la Refriega

Cuando **entres en combate**, primero establece el rango de cada uno de tus enemigos.

- Enemigo problemático: 3 de progreso por daño; inflige 1 de daño.
- Enemigo peligroso: 2 de progreso por daño; inflige 2 de daño.
- Enemigo formidable: 1 de progreso por daño; inflige 3 de daño.
- Enemigo extremo: 2 rayas por daño; inflige 4 de daño.
- Enemigo épico: 1 raya por daño; inflige 5 de daño.

Luego, tira para determinar quién tiene el control. Si usted está...

- Plantando cara a su enemigo: Tirar +corazón.
- Colocándose en posición contra un enemigo inconsciente o golpeando sin previo aviso: Tirar +sombra.
- Realizando una emboscada: Tirar +ingenio.

Con un **éxito notable**, toma +2 de impulso. Tienes la iniciativa.

Con un **éxito mediocre**, elige uno.

- Fortalecerte en tu posición: Toma +2 de impulso.
- Prepararse para actuar: Toma la iniciativa.

Con un **fracaso**, El combate comienza contigo en desventaja. Realiza *Pagar el Precio*. Tu enemigo tiene la iniciativa.

Realiza este movimiento al entrar en combate. Establece tus marcadores de progreso para tus enemigos y tira para ver quién tiene el control inicialmente. Luego, juega para ver qué pasa.

Si está peleando junto con tus aliados, cada uno de ustedes hará su propio movimiento para *Entrar a la Refriega*. El resultado determina su posicionamiento y preparación iniciales. Luego, usted y los otros jugadores imaginan la escena y hacen los movimientos necesarios. Si tiene la iniciativa, está en condiciones de realizar movimientos proactivos. De lo contrario, realiza movimientos para defenderse de los ataques o ponerse en posición. Si tus aliados y tú están peleando contra enemigos comunes, comparten marcadores de progreso y marcan el daño que infligen cada uno.

Si estás peleando contra un grupo de enemigos problemáticos o peligrosos, puedes combinarlos en un solo marcador de progreso. A esto se le llama conjunto. Administrar tu progreso contra un conjunto es más fácil que hacerlo como individuos, y hará que el combate sea un poco más rápido. Para un conjunto pequeño (alrededor de 3 a 5), aumente el rango en uno. Para un conjunto grande (alrededor de 6 a 10), aumente el rango en dos. Si te enfrentas a más de 10 enemigos problemáticos o peligrosos, agrúpalos en conjuntos más pequeños y marcadores de progreso asociados según corresponda.

## Atacar

Cuando **tengas la iniciativa y ataques a corta distancia**, tirar + hierro. Cuando **tengas la iniciativa y ataques a distancia**, tirar + filo.

Con un **éxito notable**, infliges +1 de daño. Mantienes la iniciativa.

Con un **éxito mediocre**, inflige tu daño y pierde la iniciativa.

Con un **fracaso**, tu ataque falla y tienes que *Pagar el Precio*. Tu enemigo tiene la iniciativa.

Realiza este movimiento cuando tengas la iniciativa y actúa para infligir daño a tu enemigo. Narrativamente, este movimiento podría representar un momento breve en el tiempo: un solo movimiento de su hacha o el vuelo de una flecha. O puede representar una serie de ataques mientras pones a tu oponente a la defensiva.

Con un éxito notable, lo logras. Por defecto, infliges 2 de daño si estás armado con un arma mortal (como una espada, hacha, lanza o arco) y 1 de daño si no lo estás. Un golpe notable en este movimiento te da un daño adicional de +1 (es decir, 3 de daño con un arma mortal). También puede tener bonificaciones adicionales proporcionadas por bazas.

Cada punto de daño que infliges se marca como progreso en el marcador de progreso de tu enemigo, según corresponda a su rango. Por ejemplo, cada punto de daño equivale a 2 rayas cuando peleas contra un enemigo extremo, o 2 casillas completas de progreso cuando peleas contra un enemigo peligroso.

Narrativamente, un éxito notable representa herir a tu enemigo o desgastarlo. Tienes la iniciativa y puedes dar el siguiente paso. Si este ataque tenía la intención de ser un golpe decisivo, puedes intentar *Finalizar la Pelea*.

Con un éxito mediocre, has hecho algo de daño pero has extendido demasiado los contadores de tus enemigos. Marca su daño y tu enemigo tiene la iniciativa. ¿Qué hacen a continuación?

Con un fracaso, debe *Pagar el Precio*. Tu oponente contraataca y tú debes *Resistir el Daño*. Pierdes posición o ventaja y sufres -impulso. Te enfrentas a un peligro nuevo o intensificado. Se pone en peligro a un compañero o aliado. Su arma se cayó o se rompió. Deje que el resultado fluya fuera de la ficción o desplácese en la tabla *Pagar el Precio* para ver qué sucede.

## Contraatacar

Cuando **tu enemigo tenga la iniciativa y luches con él a corta distancia**, tirar + hierro.  
Cuando **intercambias una descarga a distancia o disparas a un enemigo que avanza**, tirar + filo.

Con un **éxito notable**, inflige tu daño y elige uno. Obtienes la iniciativa.

- Te fortaleces en tu posición: Toma +1 de impulso.
- Encuentras una oportunidad para atacar: Infliges +1 de daño.

Con un **éxito mediocre**, infliges tu daño, pero debes *Pagar el Precio*. Tu enemigo tiene la iniciativa.

Con un **fracaso**, estás siendo superado y debes *Pagar el Precio*. Tu enemigo tiene la iniciativa.

Cuando tu enemigo tenga la iniciativa y ataque, y elijas contraatacar, haz este movimiento.

Primero, imagine su acción y la ficción del intercambio. ¿Es este un momento dramático y centrado en que cada uno de ustedes busca una oportunidad de hacer daño? ¿O es una ráfaga de ataques y paradas, avances y retrocesos? El resultado de *Contraatacar* determina si tu enemigo aprovecha su ventaja o si tú tomas el control de la pelea.

Con un éxito notable, infliges tu daño y recuperas la iniciativa. Con un éxito mediocre, logras infligir daño, pero tu enemigo retiene la iniciativa y debes *Pagar el Precio*. El precio podría ser *Resistir el Daño* mientras tu enemigo contraataca. O puede enfrentar algún otro resultado dramático según sea apropiado para la situación actual y la intención de su enemigo.

Con un **fracaso**, no inflige daño y debe *Pagar el Precio*. Esta pelea se está volviendo contra ti.

Al igual que con el movimiento *Atacar*, cada punto de daño que infliges se marca en el marcador de progreso de tu enemigo, según corresponda a su rango.

Si no está peleando activamente —solo está tratando de evitar el ataque o buscando cobertura— debe *Enfrentar el Peligro* en lugar de *Contraatacar*. Usar ese movimiento te da más flexibilidad para poner en juego una estadística favorita, y sufres un costo relativamente menor en un éxito mediocre. Desafortunadamente, también pierdes la oportunidad de infligir daño a tu enemigo.

Si alguna vez reaccionas a un ataque simplemente recibiendo el golpe, eso no es un movimiento. El resultado no está en duda tienes que *Pagar el Precio*.

## Revertir la Situación

Una vez por pelea, cuando **lo arriesga todo**, puedes robar la iniciativa de tu enemigo para hacer un movimiento (no un movimiento de progreso). Cuando lo haga, agregue +1 y tome +1 impulso en un éxito.

Si no logras obtener un éxito en ese movimiento, debes sufrir un resultado terrible. Tendrás que *Pagar el Precio*.

Este movimiento representa un último esfuerzo desesperado por recuperar el control de la pelea. Es ese momento en el que todo parece perdido, pero el héroe de alguna manera se recupera.

*Invertir la Situación* te permite tomar la iniciativa y hacer un movimiento. El movimiento puede ser lo que sea apropiado según las circunstancias —probablemente Atacar o Asegurar una ventaja. Tira el movimiento (agrega +1) y actúa sobre los resultados. Si obtuvo un éxito, puede tomar un +1 de impulso adicional. Luego, juega para ver qué pasa. Con suerte, esta acción audaz es un punto de inflexión para la pelea.

Aquí está el truco: si anotas un fracaso cuando haces este movimiento, debes agregar severidad adicional a las consecuencias. Podría enfrentarse a daños adicionales. Tu arma está rota. Tu compañero está gravemente herido. Considere el resultado de su fracaso y Pruébalo. En caso de duda, debe *Preguntar al Oráculo*.

Narrativamente, este es un momento dramático. Concéntrate en ello. Imagina la acción de tu personaje. Luchas por ponerte de pie y alzas tu espada, tus ojos se endurecen con determinación. Espoleas a tu montura a una carga desesperada. Agarras la espada de tu oponente con tu mano desnuda. Sacas la daga de tu bota y te lanzas. O quizás digas tu nombre, lamentas el asesinato de tu padre y le dices a tu enemigo que se prepare para la muerte.

# Terminar la Pelea

## *Movimiento de Progreso*

Cuando **haces un movimiento para tomar una acción decisiva** y logras un éxito notable, puedes resolver el resultado de esta pelea. Si lo hace, tire los dados de desafío y compárelos con su progreso. El impulso se ignora en esta tirada.

Con un **éxito notable**, este enemigo ya no está en la pelea. Es asesinado, está fuera de acción, huye o se rinden según corresponda a la situación y su intención (Utilice *Preguntar al Oráculo* si no está seguro).

Con un éxito mediocre, como arriba, pero también debes elegir uno.

- Es peor de lo que pensaba: *Resistir Daño*.
- Estás superado: *Resistir el Estrés*.
- Tu victoria es de corta duración: aparece un nuevo peligro o enemigo, o un peligro existente empeora.
- Sufre daños colaterales: algo de valor se pierde o se rompe, o alguien importante debe pagar el costo.
- Pagará por ello: un objetivo queda fuera de su alcance.
- Otros no lo olvidarán: estás marcado para la venganza.

Con un **fracaso**, has perdido esta pelea. Tendrá que *Pagar el Precio*.

*Terminar la Pelea* es la culminación de tus movimientos anteriores y el progreso que has logrado en esta escena. Este es el momento de todo o nada, en el que se decide la pelea. ¿Tu enemigo está derrotado? ¿Es tu victoria pírrica y sabe cómo ceniza? ¿Tu enemigo de repente vuelve tu supuesta ventaja en tu contra?

Dado que se trata de un movimiento de progreso, agregas el número de casillas llenas en tu marcador de progreso para este enemigo, ya sea un solo enemigo o un conjunto. Este es su puntaje de progreso. Solo considere casillas completamente llenas (aquellas con cuatro rayas). Luego, tira tus dados de desafío, compáralos con tu puntaje de progreso y resuelve un éxito notable, un éxito mediocre o un fracaso como de costumbre. No puedes quemar impulso en esta tirada, y no te afectará el impulso negativo.



Puedes *Terminar la Pelea* solo después de lograr un éxito notable en un movimiento anterior. Tu movimiento de previo puede ser cualquier acción, pero debe enmarcarse como una maniobra o respuesta decisiva, destinada a poner fin a la pelea.

Si te encuentras luchando contra una montón de éxitos mediocres y fracasos, sin poder hacer este movimiento, considera crear y luego quemar un impulso para recuperar el control. Utilice sus estadísticas y bazas favoritas para mejorar sus posibilidades. Sin embargo, ten en cuenta que *Terminar la Pelea* no es la única forma de resolver una escena de combate. Puedes huir. Puedes rendirte. Puede negociar o forzar una rendición. Terminar la Pelea representa la conclusión de un combate sangriento y desesperado, con ambos lados comprometidos a concluirlo.

Con un éxito notable, imagina cómo tu enemigo es derrotado. Si aún te enfrentas a otros enemigos (usando marcadores de progreso separados), tienes la iniciativa y la pelea continúa.

Si obtienes un éxito mediocre, tu victoria tiene un precio. Elija un resultado de la lista según corresponda a las circunstancias. Luego, considere las implicaciones narrativas de su elección y cómo afecta lo que sucede a continuación.

Con un fracaso, debe enfrentar una consecuencia dramática y nefasta. ¿Estás capturado? ¿Herido de muerte y dado por muerto? ¿Ha muerto alguien bajo tu protección? ¿Ha perdido ahora un objetivo o juramento importante? Haz una elección adecuada a la situación y la intención de tu enemigo, o tira en la tabla *Pagar el Precio* e interpreta el resultado como severo. Haz que duela.

Cuando tus aliados y tú pelean contra un enemigo común, comparten un marcador de progreso. Cualquiera de ustedes puede intentar *Terminar la Pelea*. Si luego obtiene un éxito mediocre o un fracaso, considere cómo su elección afecta al grupo y quién sufre el costo según corresponda a la situación.

# Pelear

Cuando **peleas en un combate y ocurre de un modo menos detallado**, imagina tu objetivo y tira. Si principalmente ...

- Pelea a distancia, o usa tu velocidad y el terreno a tu favor: tirar + filo.
- Pelea dependiendo de tu coraje, aliados o compañeros: tirar + corazón.
- Peleas de cerca para dominar a tus oponentes: tirar + hierro.
- Peleas usando trucos para confundir a tus oponentes: tirar + sombra.
- Peleas usando tácticas cuidadosas para burlar a tus oponentes: tirar + ingenio.

Con un **éxito notable**, logras tu objetivo sin reservas. Toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, logras tu objetivo, pero tendrás que pagar un costo. Debes *Pagar el Precio*.

En un **fracaso**, estás derrotado y tu objetivo está perdido para ti. Debes *Pagar el Precio*.

Este movimiento se utiliza como alternativa a una escena de combate detallada. Cuando quieras hacerlo de un modo menos detallado y resolver una pelea de una sola vez, realiza este movimiento.

Primero, considere su objetivo. ¿Estás intentando derrotar a tus enemigos? ¿Retenerlos hasta que lleguen refuerzos? ¿Defender a una persona o un lugar? ¿Alcanzar una posición? Visualice la situación, su estrategia y lo que pretende ganar o evitar.

Luego, tira e imagina el resultado. Con un éxito notable lo logras sin reservas. Tus enemigos son derrotados, se rinden, huyen o renuncian a sus objetivos según corresponda a la situación y tus metas para la pelea.

Con un éxito mediocre significa que ha logrado su objetivo general, pero con algún costo. Dado que esta es la resolución de una escena extendida, el precio que pague debe ser dramático y significativo. Esto puede incluir sufrir una cantidad significativa de daño, no lograr un objetivo secundario o encontrar un nuevo peligro o complicación. En caso de duda, tira en la tabla *Pagar el Precio*, o puedes elegir entre las opciones de éxito mediocre en el movimiento *Terminar la Pelea*.

Con un fracaso en el movimiento de *Pelear* debería tener consecuencias nefastas para tu personaje y tu misión. Tu objetivo lo has perdido. ¿Qué significa eso? ¿Estás capturado? ¿Está gravemente herido? ¿Fallaste en salvar a un ser querido? ¿El asentamiento está invadido por asaltantes? ¿Debes *Renunciar a tu Juramento*? Considere la situación y la intención de su enemigo y debe *Pagar el Precio*. Haz que duela.

Usa el movimiento de *Pelear* como quieras. Si tu historia no enfatiza la pelea, o prefieres los encuentros de combate abstractos, puedes usar este movimiento exclusivamente. También puede colocarlo en una parte de una escena más grande. Tal vez utilices *Pelear* para lidiar rápidamente con enemigos menores y luego manejes la pelea contra su líder con movimientos de combate estándar. La combinación de movimientos de *Pelear* y escenas de lucha más detalladas pueden ayudarlo a controlar el ritmo de sus sesiones de juego y permitirle concentrarse en lo que es interesante o importante.

## **Peleando Junto a los Aliados**

Cuando tú y tus aliados pelean juntos, solo uno de ustedes hace el movimiento. Otros pueden hacer el movimiento *Ayudar a tu Aliado*, usando las estadísticas como se detalla en *Pelear*. Primero resuelve esos movimientos y luego tendrás que *Pelear*.

Con un éxito notable, todos ustedes se benefician del éxito narrativo, pero solo el personaje que realiza el movimiento obtiene la bonificación de impulso. Con un éxito mediocre o fracaso, todos ustedes sufren un resultado apropiado a la situación. En caso de duda, utilice *Preguntar al Oráculo*.

# **Otros Movimientos en Combate**

No dependerá únicamente de los movimientos de combate en una pelea. Realice otros movimientos que sean apropiados para la situación, tu intención y las acciones de tus enemigos.

## **Enfrentar el Peligro**

Realiza este movimiento cuando busques evitar o superar un obstáculo en combate, o cuando elijas concentrarte en la defensa.

- Saltas por un barranco mientras cabalgas hacia la Pelea. Utiliza *Enfrentar el Peligro* + filo.
- El oso enorme y viejo ruga, su saliva sale volando de su hocico. ¿Te armaras de valor contra esta aterradora bestia? Utiliza *Enfrentar el Peligro* + corazón.

- Levantas tu escudo mientras el asaltante lo presiona con su ataque, manteniéndote firme contra los devastadores golpes de su hacha. *Enfrentar el Peligro* +hierro.

Si se trata de un movimiento proactivo —está superando un obstáculo— hágalo cuando tenga la iniciativa. Si se trata de un movimiento reactivo —está tratando de evitar una amenaza inmediata— es probable que su enemigo tenga la iniciativa.

¿Cuándo utilizar *Enfrentar el Peligro* en lugar de *Contraatacar* durante un ataque? Si estás contraatacando, probablemente sea el segundo movimiento. Si estás a la defensiva, te apartas del camino, te agachas detrás de tu escudo o te cubres, eso es *Enfrentar el Peligro*. Es menos arriesgado, ya que puede aprovechar una estadística favorecida y la penalización por un éxito mediocre es relativamente leve. A diferencia de *Contraatacar*, no tendrás la oportunidad de infligir daño inmediato con un golpe, pero un éxito notable con *Enfrentar el Peligro* puede ponerte en una buena posición para un siguiente movimiento

También, es probable que utilice *Enfrentar el Peligro* si tu enemigo está tratando de obtener ventaja mediante una acción que no sea un ataque directo. Se mueven entre los árboles para cubrirse y dispararte desde allí. O se burlan de usted, para tratar de provocar una respuesta imprudente. Quizás te empujan para sacarte de balance y hacerte un ataque. ¿Qué harás? Imagínalo, luego realiza el movimiento. Si no logra un éxito, es probable que sufra una pérdida de impulso para representar este revés. Tu enemigo tiene la iniciativa e intentará aprovechar su ventaja.

*Enfrentar el Peligro* también podría usarse para huir del combate por completo. Si tiene un camino y medios para escapar, haga este movimiento para ver si se escapa.

Finalmente, en los casos donde un enemigo representa un obstáculo menor, *Enfrentar el Peligro* puede ser usado para evitar un combate o como un medio para resolver tu acción en contra de un enemigo mundano. Por ejemplo, puedes *Enfrentar el Peligro* para escabullirte de un enemigo o huir de una posible pelea. Si estás lidiando con un enemigo menor desde una posición de clara ventaja, como disparar una flecha desde un escondite, puedes *Enfrentar el Peligro* para ver qué sucede. En cualquier caso, fallar en este movimiento podría obligarlo a *Entrar a la Refriega*.

## **Asegurar una Ventaja**

Este movimiento se realiza en combate cuando intentas ganar algo de ventaja, mejorar tu posición o preparando otro movimiento. Por ejemplo:

- Apuntar con cuidado antes de disparar. Utiliza *Asegurar una Ventaja* +ingenio.

- Realizar una finta astuta, tratando de desequilibrar a tu oponente y crear una oportunidad. Utiliza *Asegurar una Ventaja* +sombra.
- Intentas desanimar a tu enemigo con un rugido intimidante mientras cargas contra él. Utiliza *Asegurar una Ventaja* +hierro.

*Asegurar una Ventaja* puede usarse siempre que se tenga la iniciativa o como un medio para establecer una posición favorable antes de la pelea. Mecánicamente, es un movimiento poderoso para incrementar su marcador de impulso hacia una acción decisiva. Narrativamente, es una excelente manera de traer a la escena una acción cinematográfica.

Cuando desee *Asegurar una Ventaja*, imagine la situación. Considere el terreno, sus armas, su posición y su estilo y enfoque de pelea. Considere a su enemigo, sus tácticas y su preparación. ¿Dónde hay una oportunidad? Imagine su acción, luego haga el movimiento.

## **Forzar**

*Forzar* se puede utilizar como un atajo para terminar un combate. No tienes que hacer el movimiento *Terminar la Pelea* para rendirte o negociar una tregua. *Terminar la Pelea* es el resultado de una escaramuza desesperada, probablemente sangrienta. Si tu enemigo o tú tienen otros objetivos, prueba *Forzar*.

- Intentas forzar a tu enemigo a rendirse. Utiliza *forzar* +hierro.
- Intentas rendirte, razonar o negociar. Utiliza *forzar* +corazón.
- Engañas a tu enemigo para que abandone la pelea. Utiliza *forzar* +sombra.

*Forzar* necesita tener sentido en la ficción. ¿Cuál es la intención de tu enemigo? ¿Qué sienten por ti? ¿Eres un enemigo odiado? ¿Una comida potencial? ¿Qué está dispuestos a arriesgar para acabar contigo? ¿Ha ido la lucha a su favor o en su contra? ¿Qué tienes a tu favor? Si no hay ventajas para ellos, no puede hacer este movimiento. Si no está seguro, utilice *Preguntar al Oráculo* antes de *Forzar*.

*Forzar* se puede usar de forma proactiva (cuando tienes la iniciativa) o reactiva (cuando tu enemigo la tiene) dependiendo de las circunstancias. Ofrecer rendirse es una respuesta reactiva y se puede hacer cuando no tienes la iniciativa. Intentar *Forzar* a tu enemigo a que abandone la pelea es un movimiento proactivo que se realiza cuando tú tienes el control.

## **Ayudar a tu Aliado**

Este movimiento es una opción obvia cuando quiere reforzar las acciones de sus aliados. Imagine que hace para ayudarlos, realice *Asegurar una Ventaja*, y deje que tomen los beneficios del resultado.

Debe tener la iniciativa antes de intentar ayudar a su aliado. En un éxito notable, ambos toman o retienen la iniciativa. Esta es una gran ventaja para su aliado si estaban teniendo dificultades para avanzar contra su enemigo. En un éxito mediocre o fracaso, ambos pierden la iniciativa.

## **Movimientos de Sufrimiento**

Realice los movimientos de sufrimiento según corresponda cuando enfrenta el resultado de sus acciones dentro de una escena de combate.

Si hace un movimiento de sufrimiento y obtiene un éxito notable, puede tomar o retener la iniciativa —incluso si obtuvo un éxito mediocre o fracaso en el movimiento anterior—. Sin embargo, esta oportunidad no anula la ficción del momento. Si estás fuera de acción y utiliza *Enfrentar la Muerte*, es probable que no regreses de nuevo a la pelea. Si usted obtiene un éxito notable en un movimiento de sufrimiento, considere lo que sucede a continuación y los movimientos que puede realizar en el contexto de la situación.

## **Pagar el Precio**

Ser forzado a realizar el movimiento *Resistir el Daño* es un resultado obvio cuando tienes que *Pagar el Precio* en una pelea, pero hay muchas más cosas que pueden pasar en una situación de combate dinámico. Pierdes la posición. Dejas caer el arma. Tu escudo está despedazado. No podrás lograr una meta. Un acompañante o aliado está lesionado. Te pones en una situación peligrosa. Una nueva amenaza se revela.

Combínalo. Haz que el combate sea excitante y cinematográfico. Lo que sea que ocurra, haz que el resultado sea uno que hayas deseado evitar. En caso de duda, tira en la tabla de *Pagar el Precio* o utiliza *Preguntar al Oráculo*.

## **Preguntar al Oráculo**

En el modo solitario y cooperativo, puedes Preguntar al Oráculo acerca de los objetivos de tus enemigos, tácticas y acciones específicas. También, el oráculo puede determinar el resultado de eventos o incorporar nuevos giros.

Usa este movimiento con moderación. En su mayor parte, confía en tus instintos. Tus acciones desencadenan reacciones. ¿Con quién estás luchando? ¿Qué quiere? ¿Qué es lo siguiente que hace? Tu primer impulso es a menudo el correcto.

El Capítulo 6 incluye un oráculo de acciones de combate que puede usar para pedir una acción o respuesta de un PNJ en una pelea. También puede aprovechar la descripción de las tácticas de su enemigo en el Capítulo 5 para guiar su comportamiento.

Tenga en cuenta su entorno y otros personajes. Haga preguntas. "¿Puedo obtener cobertura aquí?", "¿Es el río lo suficientemente bajo para cruzar?", "¿Huyen los aldeanos?" Considere las acciones de su enemigo y sus oportunidades en el contexto de donde ocurre la situación.

En el juego guiado, la DJ es el oráculo. Cuando tengas preguntas acerca de lo que sucede a continuación, mírenla, o platiquen entre ustedes en la mesa. Su DJ es libre para usar el movimiento *Preguntar al Oráculo* para responder preguntas.

## Movimientos de Sufrimiento

Estos movimientos se hacen como resultado de un evento peligroso o un mal resultado en otros movimientos. Representan lo que te sucede y cómo se mantiene contra el trauma.

- Cuando enfrentas un daño físico, realiza el movimiento *Resistir Daño*.
- Cuando obtengas un fracaso en el movimiento *Resistir Daño*, y tu salud esté en 0, es posible que tengas que *Enfrentar la Muerte*.
- Cuando su compañero está expuesto al daño, realiza el movimiento *El Acompañante Resiste Daño*.
- Cuando estás desmoralizado, asustado, o actuando contra tus mejores intenciones, Realiza el movimiento *Resistir Estrés*.
- Cuando obtengas un fracaso en el movimiento *Resistir Estrés* y tu espíritu esté en 0, es posible que tengas que *Enfrentar la Desolación*.
- Cuando tus suministros caen hasta 0, todos los personajes realizan el movimiento *Sin suministros*. Si tienes 0 en suministros y sufre adicionalmente -suministros, cada uno necesita disminuir los marcadores de salud, espíritu o impulso por esa cantidad.
- Cuando tu marcador de impulso está en lo mínimo (-6) y sufre adicionalmente -impulso, realiza el movimiento *Enfrentar un Revés*.

Sin embargo, hacer un movimiento de sufrimiento no es el único resultado posible de un fracaso. Usted podría enfrentar complicaciones o nuevos peligros. Podrías perder un artículo. Su relación

con otro personaje puede ser puesta a prueba. Manténgalo novedoso e interesante. En caso de duda, utilice *Preguntar al Oráculo*.



# Resistir Daño

Cuando **enfrentas un daño físico**, sufre -salud igual al rango de tu enemigo o según corresponda a la situación. Si tu salud está en 0, sufre -impulso igual a cualquier -salud restante.

Luego, tirar +salud o +hierro, el que sea más alto.

Con un **éxito notable**, elige uno.

- **Quítatelo de encima:** Si tu salud es mayor que 0, sufre -1 de impulso a cambio de +1 de salud.
- **Abraza el dolor:** toma +1 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, sigues adelante.

Con un **fracaso**, además sufre -1 de impulso. Si tienes 0 de salud, debes marcar herido o mutilado (si no está marcado en ese momento) o tirar en la siguiente tabla.

Tirada	Resultado
1-10	El daño es mortal. Tienes que <i>Enfrentar la Muerte</i> .
11-20	Estás muriendo. Necesitas curarte en una o dos horas, o tienes que <i>Enfrentar la Muerte</i> .
21-35	Está inconsciente y fuera de acción. Si lo dejan solo, volverá a sus sentidos en una o dos horas. Si eres vulnerable a un enemigo que no está dispuesto a mostrar misericordia, tienes que <i>Enfrentar la Muerte</i> .
36-50	Estás tambaleándote y luchando por mantenerse consciente. Si realiza alguna actividad vigorosa (como correr o pelear) antes de tomar un respiro durante unos minutos, vuelva a tirar sobre esta misma tabla (antes de resolver el otro movimiento).
51-00	Estás maltratado pero aún de pie.

Si no puede defenderse de un ataque, sufre una lesión, padece una dolencia o una enfermedad, o soporta el peso de una acción ardua, haga este movimiento.

Cuando es forzado a *Pagar el Precio*, tendrá que *Resistir el Daño* si el daño físico es obvio y dramático para la situación actual. También, algunos movimientos y bazas lo dirigirán a utilizar *Resistir el Daño* como un costo o concesión, e incluso puede indicar una cantidad de daño por sufrir.

Si te enfrentas a un ataque de un PNJ enemigo, usas su rango para determinar la cantidad de daño infligido. Si la magnitud del daño no está indicada u obvia, use las siguientes pautas.

- **Problemático (1 de daño):** Un ataque de un enemigo menor, una herida dolorosa o un esfuerzo fatigoso.
- **Peligroso (2 de daño):** Un ataque de un enemigo habilidoso o una criatura mortal, una herida desagradable o un esfuerzo exigente.
- **Formidable (3 de daño):** Un ataque de un enemigo excepcional o una criatura poderosa, una herida grave o un esfuerzo agotador.
- **Extremo (4 de daño):** Un ataque abrumador de un monstruo o una bestia, una herida grave o un esfuerzo debilitante.
- **Épico (5 de daño):** Un ataque de un enemigo legendario de poder mítico, una herida terrible o un esfuerzo que te consume.

En caso de duda, haga que sea peligroso (2 de daño).

A continuación, reduzca su marcador de salud por la cantidad sufrida. Si su salud está en 0, sustraiga el -salud restante a su marcador de impulso. Luego, tire los dados.

Con un éxito notable, estás impávido. Puedes recuperar 1 de salud o tomar +1 de impulso. Con un éxito mediocre, eres maltratado pero logras salir adelante.

Cuando obtienes un fracaso, tienes que tomar una decisión importante. ¿Se arriesga a morir tirando en la tabla del oráculo o marca una debilidad? La debilidad herida es temporal y se puede tratar con los movimientos de *Curar* o *Realizar una Estancia*, pero quedar mutilado es un evento permanente que altera la vida.

Si obtienes un fracaso y tus debilidades ya están marcadas, no tienes opción. Tira los dados y espera lo mejor.

# Enfrentar la Muerte

Cuando estés al borde de la muerte y vislumbres el más allá, tirar +corazón.

Con un **éxito notable**, la muerte te rechaza. Eres arrojado de nuevo al mundo de los mortales.

Con un éxito mediocre, elije uno.

- Mueres, pero no antes de hacer un noble sacrificio. Imagínate tus momentos finales.
- La muerte desea algo de ti a cambio de tu vida. Imagínate lo que quiere (utiliza *Preguntar al Oráculo* si no estás seguro) y tienes que *Hacer un Juramento de Hierro* (formidable o extremo) para completar esa misión. Si no logras conseguir un éxito cuando haces un juramento de hierro o rechazas la misión, estás muerto. De lo contrario, regresa al mundo mortal y ahora estás maldito. Solo puedes eliminar la debilidad maldito completando la misión.

Con un **fracaso**, estás muerto.

Realiza este movimiento cuando te veas obligado a *Enfrentar la Muerte* como resultado de un fracaso en el movimiento *Resistir el Daño*, o cuando te enfrentas a un trauma físico tan horrible que la muerte es el único resultado razonable. Este movimiento (con suerte) rara vez se realiza y es una oportunidad para contar historia y enriquecer su mundo y sus mitos. Hágalo dramático y personal.

Cuando hagas este movimiento por primera vez, debes imaginar cómo se representa el más allá en tu entorno, o específicamente para tu personaje. ¿Qué ves y experimentas? ¿Es solo oscuridad y vacío? ¿Ves puertas de hierro abriéndose ante ti? ¿Te guía un barquero a través de un río rojo sangre? ¿Escuchas las canciones de tus parientes que te llaman al salón de fiestas? Con un éxito notable, es posible que sólo vislumbres lo que hay más allá. ¿Su experiencia apoya sus creencias o las cuestiona? En caso de duda, utilice *Preguntar al Oráculo*.

También hay que considerar al personaje de la muerte. ¿La muerte toma forma o es anónima e incognoscible? ¿Es hermosa y acogedora? ¿engañosa y llena de astucia? ¿Tan sombría como la noche más fría? Con un éxito mediocre, puedes decidir qué te pide la muerte, lo que te lleva a una nueva misión y marcar la debilidad maldito a medida que regresas al mundo de los mortales.

Con un fracaso, estás muerto. Imagina lo que te espera. Puede comenzar de nuevo con un nuevo personaje o explorar su mundo actual y su historia desde una nueva perspectiva. ¿Quizás tus parientes te vengarán?

## El Acompañante Resiste Daño

Cuando **tu acompañante enfrenta daño físico**, sufre -salud igual a la cantidad de daño infligido. Si la salud de tu acompañante está en 0, intercambie cualquier -salud restante por -impulso.

Luego, tirar +corazón o +salud de tu acompañante, lo que sea mayor.

Con un **éxito notable**, tu acompañante se recupera. Dale +1 de salud.

Con un **éxito mediocre**, tu compañero está maltrecho. Si su salud es 0, no pueden ayudarte hasta que obtengan al menos +1 de salud.

Con un **fracaso**, También sufre -1 de impulso. Si la salud de su compañero es 0, está gravemente herido y fuera de toda acción. Sin ayuda, mueren en una o dos horas.

Si obtiene un fracaso con un resultado de 1 en su dado de acción, y la salud de su acompañante está en 0, su acompañante está ahora muerto. Tome 1 de experiencia por cada habilidad marcada en su baza de acompañante y elimine la carta de su mano.

Un acompañante es una baza de PNJ que complementa tus habilidades y puede ayudarte a respaldar tus acciones. Cuando aprovechas a un acompañante en un movimiento, lo estás poniendo en riesgo de manera inherente. Si sacas un 1 en tu dado de acción cuando usas una habilidad de compañero, debes hacer que el compañero sea el que reciba cualquier resultado negativo de ese movimiento. Dependiendo de la ficción de la situación actual, esto podría incluir algo de daño.

Infligir daño a tu compañero también puede suceder como un resultado razonable de cualquier movimiento, o mediante una tirada en la tabla *Pagar el Precio*.

La baza del acompañante tiene un marcador de salud como el suyo. Si sufren daño físico, disminuye su marcador de salud de acuerdo con las circunstancias o el rango de tu enemigo, y

cuando ya no pueda disminuir su marcador de salud por estar en 0; entonces, en su lugar, disminuya el marcador de Impulso tantas veces como la cantidad restante de -salud le quede. Luego, realice este movimiento.

Cuando la salud de tu acompañante está en 0 no podrás usar sus habilidades hasta que tenga al menos +1 de salud. Para ayudar al acompañante, realice el movimiento apropiado, ya sea *Curar*, *Acampar* o *Realizar una Estancia*.

Si matan a su acompañante, obtenga un punto de experiencia por cada habilidad marcada. Luego, remueva la baza de su mano. Si adquieres el mismo tipo de acompañante a través de la narrativa de tu búsqueda y viajes, puedes recomprar la baza al costo normal.

Sí, también tiene que *Resistir el Estrés* y sufre -espíritu de acuerdo con la ficción, cuando tu acompañante es herido o muere.

# Resistir el Estrés

Cuando **enfrenta un estado de choque o siente desesperanza**, sufre -espíritu igual al rango de su enemigo o de acuerdo con la situación. Si tu marcador de espíritu está en 0, sufre -impulso igual a la cantidad restante de -espíritu.

Luego, tirar +corazón o +espíritu, el que sea más alto.

Con un **éxito notable**, elige uno.

- Quítatelo de encima: Si tu espíritu es mayor que 0, sufre -1 de impulso a cambio de +1 de espíritu
- Abraza la oscuridad: Toma +1 de impulso

Con un **éxito mediocre**, sigues adelante.

Con un fracaso, también sufre -1 de impulso. Si está en 0 espíritu, debe marcar estado de choque o corrompido (si en ese momento no lo tiene marcado) o tirar en la siguiente tabla.

Tirada	Resultado
1-10	Estás abrumado. Realiza <i>Enfrentar la Desolación</i> .
11-25	Te rindes. Realiza <i>Renunciar a tu Juramento</i> (Si es posible, renuncia a un juramento que sea relevante para la crisis actual).
26-50	Está inconsciente y fuera de acción. Si lo dejan solo, volverá a sus sentidos en una o dos horas. Si eres vulnerable a un enemigo que no está dispuesto a mostrar misericordia, tienes que <i>Enfrentar la Muerte</i> .
51-00	Cede a un miedo o compulsión y actúa en contra de sus mejores instintos.
51-00	Perseveras.

Haga este movimiento cuando le falte el valor, cuando esté nervioso o desanimado, o cuando actúe en contra de sus mejores intenciones.

Cuando se ve obligado a *Pagar el Precio*, debe *Resistir el Estrés* si las dificultades emocionales son un resultado obvio y dramático de la situación actual. Además, algunos movimientos y bazas lo referirán al movimiento *Resistir el Estrés* como un costo o una concesión, y pueden indicar una cantidad específica de estrés a sufrir.

Si estás desmoralizado o asustado por un PNJ enemigo, puedes usar su rango para determinar la cantidad de estrés que debes sufrir. Si la cantidad de estrés no se proporciona o es obvia, use las siguientes pautas.

- **Problemático (1 de estrés):** Un incidente inquietante o un fracaso frustrante.
- **Peligroso (2 de estrés):** Un incidente angustioso o un fracaso perturbador.
- **Formidable (3 de estrés):** Un incidente espantoso o un fracaso desmoralizador.
- **Extremo (4 de estrés):** Un incidente desgarrador o una falla traumática.
- **Épico (5 de estrés):** Un incidente que destroza el alma o la pérdida de toda esperanza.

En caso de duda, hágalo peligroso (2 de daño).

Luego, disminuya su marcador de espíritu de acuerdo con la cantidad sufrida. Si su espíritu está en 0, disminuya su marcador de impulso tantas veces como el -espíritu restante. Después, tire los dados.

Con un éxito notable, no se inmuta. Puede sufrir menos 1 de espíritu o tomar +1 de impulso. Con un éxito mediocre, estás nervioso, pero sigues adelante.

Como con el movimiento *Resistir el Daño*, cuando obtenga un fracaso tendrás que tomar una decisión importante. ¿Te arriesgarías a obtener potencialmente la desolación como resultado al tirar los dados contra la tabla o marcarás una debilidad? La debilidad de estado de choque es temporal y puedes eliminarla mediante los movimientos *Curar* o *Realizar una Estancia*, pero corrompido es permanente, una situación que altera tu vida.

Si obtienes un fracaso y ambas debilidades están marcadas, tendrás que tirar los dados contra la tabla para determinar tu destino.

# Enfrentar la Desolación

Cuando estés al borde de la desolación, tira + corazón.

Con un **éxito notable**, resistes y sigues adelante..

Con un **éxito mediocre**, elije uno.

- Tu espíritu o cordura se quiebra, pero no antes de que hagas un noble sacrificio. Imagínate tus momentos finales.
- Tienes una visión de un evento temido que está sucediendo. Imagínate ese futuro oscuro (utiliza *Preguntar al Oráculo* si no estás seguro) y realiza el movimiento *Hacer un Juramento de Hierro* (formidable o extremo) para evitarlo. Si no logras obtener un éxito cuando haces un juramento de hierro o rechazas la misión, estás perdido. De lo contrario, vuelve a sus sentidos y ahora está atormentado. Solo puedes eliminar la debilidad atormentado completando la misión.

Con un **fracaso**, sucumbes a la desesperación o al horror y estás perdido.

Realiza este movimiento cuando se ve obligado a *Enfrentar la Desolación* como resultado de una falla en el movimiento *Resistir el Estrés*. Esto representa un punto de ruptura potencial para tu personaje. ¿Sigues adelante a pesar de todo lo que has visto, de todo lo que has hecho, o caes en la oscuridad?

Elegir marcar la debilidad atormentado por un éxito mediocre crea interesantes posibilidades de historia. ¿Cuál es tu miedo más grande? Evitar ese resultado nefasto puede llevar su historia en una nueva dirección convincente.

Con un fracaso, estás abatido. No hay manera de recuperarse. Este es el fin de tu personaje como jugador.



## Sin Suministros

Cuando **se agoten sus suministros** (disminuyan hasta 0), marque la debilidad desprovisto. Si sufre -suministros de manera adicional mientras está desprovisto, debe sustituir cada -suministros adicional por cualquier combinación de -salud, -espíritu o -impulso de acuerdo con las circunstancias.

Cuando usted y sus aliados reducen su suministro a 0 (sea por elección o por el resultado de otro movimiento), ambos marcan la debilidad desprevisto. Esta debilidad, se puede desmarcar cuando obtienes un éxito en el movimiento *Realizar una Estancia* y eliges la opción de equiparse.

Cuando estás desprovisto, no puedes aumentar tu marcador de suministros. Si sufre -suministros adicionales mientras está desprovisto, sus aliados y usted pueden cambiar cada -suministros por alguna combinación de -impulso, -salud y -espíritu. Elige una opción adecuada para la situación. La falta de provisiones puede tener un impacto obvio en su estado físico, moral y preparación para los desafíos.

## Enfrentar un Revés

Cuando **tu impulso se encuentre al mínimo** (-6), y sufra -impulso adicional, elige uno.

- Cambie cada -impulso adicional por cualquier combinación de -salud, -espíritu o -suministros de acuerdo con las circunstancias.
- Imagine un evento o descubrimiento (utilice *Preguntar al Oráculo*, si no está seguro) que socava tu progreso en una misión, viaje o pelea actual. Luego, por cada -impulso adicional, borre 1 unidad de progreso en esa pista por su rango (problemático = borre 3 progresos; peligroso = borre 2 progresos; formidable = borre 1 progreso; extremo = borre 2 rayas de progreso; épico = borre una raya de progreso) .

Cuando sufre -impulso y su marcador de impulso ya se encuentra en el valor más bajo posible (-6), el -impulso sobrante debe canjearse por un valor igual en -salud, -espíritu o -suministros, o

debe contabilizarse como un progreso perdido en un marcador de progreso relevante. Haz una elección adecuada al estado de tu personaje y a la situación actual. No se limite a cambiar los puntos. Imagina cómo tu elección se refleja en la ficción.

Si tu salud, espíritu y suministros están todos en 0, no tienes opción. Tienes que borrar un progreso en un marcador de progreso relevante a la ficción. Debes utilizar la misión, el viaje o la pelea que sea más relevante para la situación actual.

# Movimientos de la Misión

Hacer y cumplir juramentos es fundamental para las motivaciones de tu personaje. Estos juramentos impulsan su historia y le brindan los medios para ganar experiencia y adquirir nuevas habilidades. Cuando te embarcas en una misión, gestionas tu progreso en una misión, buscas completar una misión u obtener las recompensas de una misión, haz estos movimientos.

## Hacer un Juramento de Hierro

Cuando **jurás sobre el hierro que cumplirás una misión**, escribe tu juramento y dale un rango a la misión. Luego, tira + corazón. Si hace este juramento a una persona o comunidad con la que comparte un vínculo, agregue +1.

Con un **éxito notable**, estás envalentonado y tienes claro qué debes de hacer a continuación (utiliza Preguntar al Oráculo, si no está seguro). Toma +2 de impulso.

Con un **éxito mediocre**, estás decidido, pero comienza tu misión con más preguntas que respuestas. Toma +1 de impulso, e imagina lo que harás para encontrar un camino a seguir.

Con un **fracaso**, te enfrentas a un obstáculo importante antes de que puedas comenzar tu misión. Imagine lo que se interpone en su camino (utilice *Preguntar al Oráculo* si no está seguro) y elija uno.

- Sigues adelante: Sufre -2 de impulso, y haga lo que sea necesario para superar este obstáculo.
- Te rindes: realiza el movimiento *Renunciar a tu Juramento*.

Cuando se encuentre con algo que está mal y debe enmendarse, busque cumplir una ambición personal o dé su palabra de servir a alguien, haga este movimiento.

En la ficción, un juramento de hierro es ceremonial. Tocas un trozo de hierro y dices tu juramento. Imagina cómo realiza tu personaje esta ceremonia. ¿Qué haces? ¿Qué dices? ¿Es este un momento que aceptaste a regañadientes o con mucha determinación?

Establece el rango de tu misión de acuerdo con lo que sabes del reto que estás por enfrentar o realiza el movimiento *Preguntar al Oráculo*. Las misiones con rangos altos requieren mayor esfuerzo (tanto en su narrativa como a través del tiempo de sesión y la dedicación), pero ofrece mayores recompensas por experiencia. Una búsqueda épica podría ser el esfuerzo de toda una vida, mientras que una búsqueda problemática podría resolverse en unas pocas escenas.

No es necesario resolver un juramento antes de jurar otro. De hecho, la intención de estas reglas es que tu personaje se enfrente a nuevas situaciones y se desvíe con nuevos juramentos incluso mientras intenta completar una misión aparte. Esta es la vida de los Ironsworn.

Según los resultados de este movimiento, su camino puede estar despejado (un éxito notable), o puede ser necesario investigar más para identificar sus próximos pasos (un éxito mediocre).

Con un fracaso, te enfrentas a un serio obstáculo desde el principio que te impide emprender esta misión. Puede ser un evento repentino, alguien que trabaja en su contra o que rechaza su ayuda, o una convicción personal que debe ser superada. En caso de duda sobre lo que sucede, utilice *Preguntar al Oráculo*. Debe ser significativo y no se puede tratar fácilmente. Además, cuando resuelvas este obstáculo, no realizarás el movimiento *Alcanzar un Hito* como parte de tu misión. En realidad, no podrá progresar en el juramento hasta que supere este desafío inicial.

También tiene la opción, con un fracaso, de darse cuenta de que su juramento se hizo de manera impulsiva o sin apoyo, y puede simplemente darse por vencido. Si lo hace, realice el movimiento *Renunciar a tu Juramento*.

Cuando los aliados se unen para *Hacer un Juramento de Hierro*, uno de ustedes habla por el grupo y hace el movimiento. Los demás pueden comprometerse con la causa con el movimiento *Ayudar a tu Aliado*. Si obtienes un éxito y toma + impulso, u obtienes un fracaso y eliges sufrir - impulso, solo el personaje que realiza el movimiento ajusta su marcador de impulso. Una vez que su misión está en marcha, comparten un marcador de progreso y registran su avance juntos.

## Alcanzar un Hito

Cuando **logras un progreso significativo en tu misión**, superando un obstáculo crítico, completando un viaje peligroso, resolviendo un misterio complejo, derrotando una amenaza poderosa, obteniendo apoyo vital o adquiriendo un objeto crucial, puedes marcar un progreso.

- Misión problemática: Marca 3 progresos.
- Misión peligrosa: Marca 2 progresos.
- Misión formidable: Marca 1 progreso.
- Misión extrema: Marca 2 rayas.
- Misión épica: Marca 1 raya.

Te enfrentarás a obstáculos mientras te esfuerzas por completar misiones. Algunos de estos obstáculos surgen naturalmente de la ficción de la situación. Superar un desafío conduce naturalmente al siguiente. Otros representan giros narrativos introducidos cuando interpretas el resultado de un movimiento o cuando utilizas *Preguntar al Oráculo*. Cuando superes uno de estos obstáculos, y fue un desafío notable, haz este movimiento y marca el progreso en tu misión.

No todos los pasos en este camino son dignos de un hito. ¿Te puso en gran peligro? ¿Te costó algo significativo? ¿Descubriste una compleja red de pistas y motivaciones? ¿Fue dramático y narrativamente interesante? Lo más importante, ¿estaba directamente relacionado con su búsqueda y no un evento aleatorio o inconexo?

La forma en que defina los hitos determina el ritmo de su juego. Debe superar los desafíos para alcanzar un hito y marcar el progreso. No puede (con confianza) *Cumplir tu Juramento* a menos que haya marcado un progreso. No adquieres experiencia a menos que cumplas tu juramento. No puedes agregar nuevas bazas a tu personaje a menos que ganes experiencia. Ese es el amplio flujo de cómo las misiones impulsan la jugabilidad y la mejora del personaje, cuyo ritmo lo determinan usted y los demás en su mesa. Si te encuentras con obstáculos relativamente simples y los llamas hitos, marcarás el progreso y avanzarás rápidamente para completar la misión. Pero, si lo hace, se perderá las oportunidades de contar historias y la satisfacción obtenida cuando supera un desafío digno.

¿No estás seguro de si algo es digno de ser un hito? Si juegas en modo cooperativo o guiado, habla en la mesa. Si juegas en solitario, confía en tus instintos y en el tipo de experiencia de juego que quieres crear. Al final, es tu juego.

## Cumplir tu Juramento

### *Movimiento de Progreso*

Cuando **logres lo que crees que es el cumplimiento de tu misión**, tira los dados de desafío y compáralos con tu progreso. El impulso se ignora en esta tirada.

Con un **éxito notable**, tu misión está completa. Registra tu experiencia (Problemático=1; peligroso=2; formidable=3; extremo=4; épico=5).

Con un **éxito mediocre**, hay más por hacer o se dará cuenta de la verdad de su misión. Imagine lo que descubre (utilice *Preguntar al Oráculo* si no está seguro). Luego, registre la experiencia (problemático = 0; peligroso = 1; formidable = 2; extremo = 3; épico = 4). Puede realizar *Hacer un Juramento de Hierro* para arreglar las cosas. Si lo hace, agrega +1.

Con un **fracaso**, tu misión está incompleta. Imagina qué ocurre (*utiliza Preguntar al Oráculo* si no estás seguro), y elija uno.

- Te vuelves a comprometer: Borra todo el progreso menos uno, e incrementa el rango de la misión en uno (si todavía no es épico).
- Te rindes: Realiza el movimiento *Renunciar a tu Juramento*.

Tu camino te lleva aquí. Tu enemigo está derrotado. Se encuentra la reliquia. Tu entrenamiento está completo. El pueblo se salva. La bestia muere. El asesinato se vengó. Se restaura el honor de su familia. Triunfantes.

¿O no? Realiza este movimiento para descubrirlo.

Dado que este es un movimiento de progreso, cuenta el número de casillas llenas en su marcador de progreso para esta misión. Este es su puntaje de progreso. Solo agregue casillas completamente llenas (aquellas con cuatro rayas). Luego, tira tus dados de desafío, compáralos

con tu puntaje de progreso y resuelve un éxito notable, un éxito mediocre o un fracaso como de costumbre. No puedes quemar impulso en esta tirada, y no te afectará el impulso negativo.

Cuando usted y sus aliados están trabajando para cumplir un juramento común, comparten un marcador de progreso. Cuando llega el momento *Cumplir tu Juramento*, uno de ustedes representa al grupo y hace el movimiento. El resultado afecta a todos los involucrados.

Con un éxito notable, tu juramento se cumple. Registra tu experiencia, elimina el juramento, y decide que será lo siguiente. ¿Otras misiones te llaman a lo inexplorado? ¿O escribe su epílogo, para no volver nunca más a su vida como Ironsworn?

Con un éxito mediocre, descubre o se da cuenta de algo que deja su misión sin terminar o socava su éxito. Imagine aquello que descubre (o utilice *Preguntar al Oráculo*), haga su elección y juegue para ver qué sucede. Ya sea que deje esto atrás o emprenda una nueva misión, debe ser impulsado por la ficción y sus elecciones como personaje. ¿Has derrotado a tu enemigo en una pelea sangrienta, pero ellos usan su último aliento para decir que tu verdadero enemigo aún vive? Podrías *Hacer un Juramento de Hierro* para darles alcance. ¿Has ayudado a devolver al jefe del clan al poder, solo para descubrir que sus promesas eran mentiras? Puede *Hacer un Juramento de Hierro* para usurpar a este engañador, o simplemente dejar este lugar, prometiendo no volver nunca.

Con un fracaso, un giro de los acontecimientos lo encuentra derrotado o su verdadero objetivo está repentinamente fuera de su alcance. La banda de asaltantes fue una distracción, y una fuerza más peligrosa se ha robado las tiendas invernales. Se encuentra la corona de reyes, pero es una falsificación. Has cazado y derrotado al wyvern, pero descubres que era solo uno de una gran bandada de bestias. Si eliges seguir adelante, la naturaleza de tu misión sigue siendo la misma: protege la aldea, encuentra la corona, detén los estragos de los wyverns, pero la mayor parte de tu progreso se deshace a través de esta dramática situación.

## Renunciar a tu Juramento

Cuando **renuncies a tu misión, traiciones tu promesa o pierdas tu objetivo**, elimina el juramento y soporta el estrés. Sufre -espíritu igual al rango de tu misión (problemático = 1; peligroso = 2; formidable = 3; extremo = 4; épico = 5).

Realiza este movimiento cuando decidas renunciar a una misión o si las circunstancias dejan tu objetivo aparentemente inalcanzable.

Para un Ironsworn, darse cuenta de que debe *Renunciar a tu Juramento* es una decisión dramática y desalentadora. La tradición dice que el objeto sobre el que juró — su espada, su armadura, la moneda de hierro — se descarta. Algunos clanes incluso creen que debes desechar todas tus armas y armaduras y no llevar hierro hasta que te redimas.

Mecánicamente, tendrás que *Resistir el Estrés*, disminuyendo tu marcador de espíritu en una cantidad igual al rango de tu misión (problemático =1; peligroso=2; formidable =3; extremo=4; épico=5). Narrativamente, debes considerar como el fracaso afecta tu historia y lo que haces para ponerte de nuevo en el camino correcto. ¿Hiciste este juramento en servicio a los demás? ¿Cómo afecta esto su relación con ellos? Si tu juramento fue una misión personal, ¿cómo te obliga este fracaso a repensar el camino que ha tomado tu vida? ¿A dónde vas desde aquí?

Si has abandonado una misión que es fundamental para las motivaciones de tu personaje, puedes decidir tu vida como un Ironsworn. Si es así, realiza *Escribir tu Epílogo* para determinar su destino.



## Mejorar

Cuando **te concentras en tus habilidades, recibes capacitación, encuentras inspiración, obtienes una recompensa u obtienes un compañero**, puedes gastar 3 de experiencia para agregar una nueva baza o 2 de experiencias para mejorar una baza.

Haga este movimiento cuando gaste experiencia para agregar una baza o *Mejorar* una baza existente.

Narrativamente, debe considerar cómo sus experiencias recientes y los juramentos cumplidos lo han llevado a estas nuevas habilidades. ¿Fue tu caballo una recompensa del agradecido jefe de un clan de las tierras altas? ¿Entrenaste con un poderoso místico? ¿El tiempo que pasaste caminando por la naturaleza te hizo un experto en la artesanía en madera o la navegación? Deje que su elección de bazas fluya naturalmente de la ficción.

# Movimientos del Destino

En el juego, ya sea en modo solitario o cooperativo, los movimientos del destino median el resultado de otros movimientos o sirven como indicaciones inspiradoras para tu historia. Cuando te enfrentas al resultado de un movimiento, quieres saber qué sucede a continuación o tienes una pregunta sobre personas, lugares y eventos externos a tu personaje, los movimientos del destino te ayudan a encontrar una respuesta.

En el modo guiado, tu DJ representa los caprichos del destino. Pueden hacer referencia a estos movimientos como quieran, pero también pueden decidir el resultado o dirigir la pregunta hacia usted.

Hay tres aspectos clave del uso de los movimientos del destino.:

- **Instinto:** Si la respuesta a una pregunta o el resultado de una situación es obvio, interesante y dramático, hágalo realidad.
- **Aleatoriedad:** Puede tirar en tablas aleatorias para generar un resultado o responder una pregunta.
- **Inspiración:** Puede utilizar sugerencias creativas, como las que se incluyen en el capítulo de oráculos, para guiar su historia.

# Pagar el Precio

Cuando **sufra el resultado de un movimiento**, elija uno.

- Haga que suceda el resultado negativo más obvio.
- Imagine dos resultados negativos. Califique uno como "probable" y utilice *Preguntar al Oráculo* usando la tabla sí / no. Si responde "sí", haga que ese resultado suceda. De lo contrario, utilice el otro resultado.
- Tire los dados contra la siguiente tabla. Si tiene dificultades para interpretar el resultado para que se ajuste a la situación actual, vuelva a tirar.

Tirada	Resultado
1-2	Vuelve a tirar y utilice el resultado que obtenga, pero debe empeorarlo. Si obtiene este resultado una vez más, piense en algo terrible que cambie el curso de su misión (utilice <i>Preguntar al Oráculo</i> si no está seguro) y hágalo realidad.
3-5	Una persona o comunidad en la que confiaba pierde la fe en usted o actúa en su contra.
6-9	Una persona o comunidad que le importa está expuesta al peligro.
10-16	Estás separado de algo o de alguien.
17-23	Tu acción tiene un efecto no deseado.
24-32	Algo de valor se pierde o se destruye.
33-41	La situación actual se agrava.
42-50	Se revela un nuevo peligro o enemigo.
51-59	Provoca un retraso o te pone en desventaja.
60-68	Es dañino.
69-77	Es estresante.
78-85	Un desarrollo sorprendente complica tu misión.
86-90	Desperdicia recursos.

91-94	Te obliga a actuar en contra de tus mejores intenciones.
95-98	Un amigo, compañero o aliado corre peligro (o usted, si está solo).
99-00	Tira dos veces más contra esta tabla. Se producen ambos resultados. Si son el mismo resultado, tiene que empeorarlo.

Este es uno de los movimientos más comunes en Ironsworn. Realice este movimiento cuando se lo indique el resultado de otro movimiento, o cuando la situación actual genere un costo de forma natural a través de sus elecciones o acciones.

Primero, elija una opción como se describe en el movimiento. Puede determinar el resultado usted mismo, utilizar *Preguntar al Oráculo* para que decida entre dos opciones o tirar contra la tabla. En el juego guiado, buscas una decisión en tu DJ. Cualquiera que sea la elección que haga, sigue siempre la ficción. Si un resultado dramático le viene a la mente de inmediato, hágalo.

A continuación, visualice el resultado. ¿Qué sucede? ¿Cómo impacta la situación actual y a tu personaje? Aplica el resultado a la ficción de tu escena antes de determinar cualquier impacto mecánico. Centrarse en el costo narrativo conduce a historias más profundas y dramáticas.

Finalmente, aplique cualquier penalización mecánica apropiada:

- Si se enfrenta a una dificultad física o lesión, utilice *Resistir Daño* y sufra -salud.
- Si estás desanimado o asustado, utilice *Resistir Estrés* y sufra -espíritu.
- Si pierde equipo o agota sus recursos, sufra -suministros.
- Si desperdicia momentos preciosos o se encuentra en una posición desfavorable, sufra -impulso.
- Si un aliado o acompañante se pone en peligro, aplíquele el costo.

En caso de duda, sufra -2 en el marcador adecuado.

La mayoría de las situaciones pueden afectar tanto la situación narrativa como su estado mecánico. Pero, un resultado también podría ser puramente narrativo sin un costo mecánico inmediato. Un fracaso inicial puede presentar una complicación o forzar un movimiento reactivo (como *Enfrentar el Peligro*). Un fracaso en un movimiento posterior puede introducir una

penalización mecánica. De esta manera, los fracasos se acumulan entre sí y la situación se vuelve más arriesgada e intensa.

Los costos narrativos y mecánicos que soporta deben ser apropiados a las circunstancias y al movimiento que está realizando. Obtener un fracaso en *Terminar la Pelea* implica un costo mayor que si fallas en *Contraatacar* dentro de esa escena. Para momentos dramáticos y movimientos decisivos, sube lo que está en juego.

Una vez que haya resuelto la situación, imagine lo que sucede a continuación y cómo reacciona. No tienes el control. La situación es más compleja y peligrosa. Es posible que deba responder con otro movimiento para obtener de nuevo la ventaja y evitar costos adicionales.

### **Coincidencia en los dados**

Si sacaste una coincidencia en los dados en un movimiento y el resultado de ese movimiento te dice que realices *Pagar el Precio*, puedes considerar tirar contra la tabla en lugar de simplemente elegir un resultado. Esto cumple lo que se espera para una coincidencia al introducir un resultado que de otro modo no habría considerado. En caso de duda acerca de lo que podría representar un resultado en la tabla (por ejemplo, "se revela un nuevo peligro o enemigo"), puede *Preguntar al Oráculo*. Sin embargo, lanzar una coincidencia en la tabla *Pagar el precio* en sí no tiene ningún significado especial.

# Preguntar al Oráculo

Cuando **busca resolver preguntas, descubrir detalles en el mundo, determinar cómo responden otros personajes o desencadenar encuentros o eventos**, puede ...

- Saque una conclusión: decida la respuesta basándose en el resultado más interesante y obvio.
- Haga una pregunta de sí / no: Decida las probabilidades de un "sí" y pase la tabla a continuación para verificar la respuesta.
- Elija dos: imagine dos opciones. Califique una opción como "probable" y vaya a la tabla siguiente para ver si es cierto. Si no, es la otra opción.
- Genere una idea: haga una lluvia de ideas o use una sugerencia aleatoria.

Probabilidad	La respuesta es "sí, si obtienes...
Casi seguro	11 o más
Probable	26 o más
50/50	51 o más
Improbable	76 o más
Pequeña posibilidad	91 o más

Con una coincidencia de los dados, se ha producido un resultado extremo o un giro.

En el juego en modo en solitario o cooperativo, usa este movimiento cuando tengas una pregunta o quieras revelar detalles sobre tu mundo. En el juego guiado, la DJ puede utilizar este movimiento para responder a sus propias preguntas o inspirar la historia de su sesión de juego.

## Saque una Conclusión

El uso más básico de este movimiento es simplemente decidir la respuesta. Piénselo por un momento (o hable con los demás en su mesa) y elija lo que parezca más apropiado para la situación actual y presente el mayor potencial de drama y emoción.

Tu primer instinto suele ser el correcto. Si se le ocurrió, probablemente sea una buena opción para la situación actual. Pero, si su impulso inicial no le emociona ni le interesa, piénselo más. Espere por un momento "¡ajá!".

Si aún no estás seguro de la respuesta, o quieres poner las cosas en manos del destino, tienes otras opciones ...

### **Haga una pregunta de Sí / NO**

- Puede hacer una pregunta binaria de sí / no y dejar la respuesta abierta al destino.
- "¿Esta propiedad está habitada?"
- "¿Dejo caer mi espada?"
- "¿Hay algún lugar donde pueda esconderme?"
- "¿Conozco el camino?"
- "¿Consideraría ella este intercambio?"

Decide la probabilidad de una respuesta afirmativa y tira tus dados de oráculo para obtener el resultado. Por ejemplo, si califica la posibilidad de un "sí" como "improbable", debe obtener un resultado de 76-100 para un sí. De lo contrario, la respuesta es no.

### **Elija Dos**

La siguiente opción es hacer una pregunta y elegir dos resultados viables.

- "¿Dejo caer mi espada o mi escudo?"
- "¿Está en el bosque o en las colinas?"
- "¿El oso mayor trata de inmovilizarme o me muerde?"
- "¿Soy atacado por un horror o una bestia?"
- "¿Es este un enemigo formidable o peligroso?"

Califica uno de esos como "probable" y tira contra la tabla. Si es un "sí", la respuesta es su elección más probable. Si no, es la otra opción. Utilice este enfoque cuando la respuesta sea más abierta, pero tenga en mente un par de opciones.

### **Genere una Idea**

La última opción es buscar inspiración a través de una pregunta abierta.

- "¿Qué pasa después?"
- "¿Qué quiere ella?"
- "¿Cómo es este lugar?"

- "¿Qué encuentro?"
- "¿Quién o qué ataca?"

Si estás en una partida con otros jugadores, puedes discutirlo. La lluvia de ideas juntos le llevará a respuestas interesantes en las que quizás no haya pensado por su cuenta.

También puede usar generadores aleatorios para ayudar a inspirar una respuesta. Consulte el capítulo 6 para obtener sugerencias creativas y resultados aleatorios. O use sus herramientas preferidas, como un generador en línea para nombres interesantes, o un conjunto de cartas del tarot o piedras rúnicas para inspiración visual. Al hacer una pregunta abierta, utilice herramientas que ofrezcan una chispa de inspiración en lugar de una respuesta definitiva. Tu mente creativa te llevará de forma natural desde un concepto abstracto a una respuesta relevante, añadiendo una dimensión emocionante y sorprendente a tu historia.

### **Preguntas sobre preguntas**

Puede volver a la tabla de sí / no y hacer una pregunta de seguimiento para aclarar o afirmar un resultado. Sin embargo, debe evitar apoyarse demasiado en hacer preguntas (o este movimiento en general). No permita que una pregunta se convierta en una serie de preguntas más específicas. Incluso cuando juegas solo, los oráculos deben ser la sal de tu juego, no el plato principal. Haga una pregunta o dos, decida lo que significa y siga adelante. En caso de duda, siga su instinto. Tu primer instinto probablemente sea el correcto. Vaya con eso.

### **Coincidencia en los dados**

Una coincidencia en sus dados de oráculo cuando se lanza en la tabla de sí / no debería desencadenar un resultado extremo o un giro narrativo. Esto puede significar un "¡DEMONIOS SÍ!" o "¡DEMONIOS NO!", o un sí o un no pero con una complicación interesante o dramática.

Cuando no esté seguro de lo que podría significar una coincidencia, puede rodar en otra tabla de oráculo en busca de inspiración. Si todavía te quedas rascándote la cabeza, sigue adelante. La resolución de una coincidencia no es un requisito. Es solo una forma de presentar puntos de inflexión narrativos que lo llevarán por caminos inesperados. Dirígete hacia la madriguera del conejo, pero no te quedes atascado en ella.

### **Oráculos y juego guiado**

En el juego guiado, tu DJ es el oráculo. No harás este movimiento a menos que estés hablando de las cosas y necesites un resultado aleatorio o un poco de inspiración. Tu DJ puede usar este movimiento (o pedirte que lo hagas) para ayudar a guiar la historia.