

Hackeando Ironsworn

Licencia

Texto traducido del inglés al español por La esquina del rol. Este trabajo está basado en Ironsworn (encuétralo en: www.ironswornrpg.com), creado por: Shawn Tomkin, y licenciado para nuestro uso bajo una [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Jugando en otros mundos

Si quiere jugar en una ambientación distinta, pero similar al tono de Ironland: puede hacerlo fácilmente. Los personajes, los movimientos y las bazas pueden usarse en escenarios históricos o fantásticos similares con muy pocos cambios, si es que hay que hacer alguno.

Cuando crea su personaje, puede omitir cualquier baza que no se adapte bien a su ambientación. Por ejemplo, los rituales pueden quedar fuera o limitarse si no hay magia en tu mundo.

Ironsworn funciona mejor cuando se representan héroes motivados que emprenden misiones peligrosas. Los juramentos, los hitos y los marcadores de progreso son fundamentales para el juego, y no deben quedarse atrás cuando explore otras ambientaciones y géneros. Si los juramentos de hierro y las misiones juradas no se ajustan a su mundo, puede cambiar la manera en que estos son representados en la ficción. Una promesa solemne puede representarse de muchas formas.

Ambientaciones con alta magia

Un cambio de tono mayor en el juego puede requerir más trabajo. Si juega en una ambientación donde las fuerzas místicas son más poderosas, deberá considerar cómo maneja la magia su personaje. La opción más fácil es simplemente crear un personaje sin capacidades mágicas y representar la magia de la ambientación y los PNJ a través de la ficción. Su historia gana la ventaja potencial de mostrar que su personaje mundano se opone a abrumadoras fuerzas sobrenaturales.

Para aquellos personajes que usan magia, las bazas rituales se pueden imaginar con efectos mágicos en ambientaciones de alta magia. Por ejemplo, en lugar de usar la piel de animal ejecutando el ritual **Vínculo**, su personaje podría realmente convertirse en la criatura. Los resultados mecánicos pueden seguir siendo los mismos, pero la forma en que se aborda dentro la ficción cambia drásticamente. También, podría imaginar que los rituales requieren menos tiempo para prepararse o ejecutarse, funcionando más como los conjuros de fuego de los juegos de rol de fantasía heroica.

Si su ambientación o concepto de personaje no funciona dentro de los límites de las bazas, más adelante encontrará algunas opciones para considerar.

Explorando otros géneros

Los personajes y los movimientos de Ironsworn se pensaron intencionalmente para no estar hecho solo para la ambientación y el tono del juego predeterminado, ya que funcionan bien en una variedad de géneros de ficción heroica. El movimiento **Emprender un viaje** puede imaginarse como un viaje a bordo de una nave espacial a la velocidad de la luz, o como un viaje a base de combustible nitroso en una carretera en ruinas de un páramo postapocalíptico.

En cambio, las bazas fueron diseñadas para reflejar el mundo predeterminado de Ironsworn y requieren un mayor esfuerzo para ignorarlas, cambiarlas o reemplazarlas para ambientaciones y géneros totalmente diferentes. A continuación se presentan algunas opciones:

Retocando las bazas

Jugando sin bazas

Jugar sin bazas limita las opciones de tu personaje, pero simplifica las cosas si prefiere mecánicas menos detalladas. También hace que sea más fácil cambiar el diseño de Ironsworn para otras ambientaciones o géneros.

Si juega sin bazas, tiene que dar mayor profundidad a su personaje cuando lo representa en el juego y en las descripciones que realiza. Imagine el trasfondo y habilidades de su personaje para ayudar a definir la ficción en dónde se enmarcan sus acciones.

Para cualquier otra cosa que no sea una campaña muy corta o un *one-shot*, necesita una forma alternativa de recompensa cuando gaste experiencia. Aquí una sugerencia:

Cuando juegue sin bazas, puede gastar 6 de experiencia para aumentar el valor de una sola estadística en +1. Ninguna estadística puede superar el valor de +4.

Usando roles en lugar de bazas

Si no está usando bazas, pero quiere añadir un poco más de detalles a su personaje, puede usar una representación simplificada de las bazas denominadas: roles. Aquí se explica como funciona:

- Nombra un rol para su personaje basado en su pericia o su trasfondo. En Ironland o ambientaciones similares, podría ser: un líder, explorador, místico o un curandero. Si estás hackeando Ironsworn usa roles que encajen con su mundo. Si elige un rol orientado al combate, haga que sea lo suficientemente especializado para que no se pueda utilizar en todas las acciones potenciales en una pelea.
- El rol le permite un encuadre de ficción perfecto para que su personaje actúe usando ese rol en su historia. Si su personaje es un **explorador**, entonces es competente para hallar su propio camino en tierras salvajes y observar a su enemigo mientras se oculta. Si es un **místico**, podrá realizar rituales. Si es un **líder**, liderará a otros. Hace los movimientos de manera normal, pero el encuadre de ficción le da permiso para realizar o evitar movimientos específicos, y afecta la manera en que imagina sus acciones.
- Si quiere, dele a su rol un mejor potencial narrativo a su rol con un nombre más evocativo. No solo eres un sacerdote, eres un discípulo descarriado del dios Olvidado. No eres solo un cazador, eres un cazador perspicaz de Hinterlands.
- Cuando hagas un movimiento (no un movimiento de progreso) e imagines cómo tu rol contribuye con la acción, elige una de las siguientes opciones antes de tirar los dados: **Agrega +2, o Agrega +1 y +1 de Impulso en un éxito.**
- **Por cada 6 puntos de experiencia, podrías comprar un rol extra.** Dale un nombre y escríbelo debajo. Las bonificaciones por múltiples roles no pueden ser acumulables en un solo movimiento. Si sus roles se superponen para una acción en particular, imagine cuál de los roles proporciona la mayor influencia sobre tu intención y el resultado.

Modificando las bazas

Debido a que muchas de las bazas representan los tropos típicos de personajes heroicos, a menudo se pueden reinventar para diferentes escenarios y géneros con cambios mínimos. Utilice las bazas

existentes como punto de partida y ajuste los nombres y las habilidades específicas para que encajen mejor con su mundo imaginado.

Talento de Combate

Arquero

Si usa un arco...

- Cuando utilice *Asegurar una Ventaja* +Ingenio para tomarse un momento para apuntar, visualice hacia donde pretende que dé su disparo y luego agrega +1 y toma +1 de impulso en un éxito.
- Una vez por pelea, cuando ataque o contraataque, puede realizar disparos extra y sufre -1 de suministros. En un éxito, inflige +2 de daño y toma +1 de impulso.
- Cuando utiliza *Reabastecer* por cazar, agrega +1 y toma +1 de impulso en un éxito.

- ¿Tu personaje es un pirata del siglo XVII que es muy hábil disparando con su mosquete? Cambia el nombre de **Arquero** por **Tirador** y cambia la condición: “Si usas un mosquete...”

- ¿Estás jugando a un Cyborg en una realidad distópica del futuro? Cambia el nombre de **Arquero** por **Pistolero** y cambia la condición: “Si usas un blaster cibernético...” Luego, cambia la última habilidad con algo que encaje mejor con el tema.

Creando bazas y habilidades

Si quieres crear nuevas bazas o actualizar las existentes para que encajen mejor con el tema de tu partida, considera las bazas existentes como un modelo a seguir. Las bazas proporcionan varios beneficios mecánicos, incluyendo:

- Otorgan un beneficio moderado como “Agrega +1 o Toma +1 de impulso en un éxito”, para una acción relativamente común que esperas realizar unas cuantas veces en una sesión.
- Otorgan un beneficio mayor como “Tira de nuevo cualquiera de los dados”, para acciones o habilidades menos comunes que tienen un límite (solo una vez). También, proporciona un beneficio mayor para habilidades que requieren movimientos de preparación o hechos de ficción muy específicos. Por ejemplo, para utilizar la habilidad del **Asesino** de “Tirar de nuevo cualquiera de los dados” primero tiene que matar a una bestia formidable.
- Te da la opción de utilizar un recurso por otro, tal como “Sufre -1 de impulso e inflige +1 de daño en un éxito”.

- Proporciona el marco de ficción perfecto para hacer movimientos en circunstancias inusuales. Por ejemplo, puede utilizar el ritual **Comunión** para *Reunir Información* de los muertos.
- Te permite usar una estadística diferente en lugar de la que normalmente requiere un movimiento.

Encontrará varias permutaciones de estas recompensas en las bazas predeterminadas del juego, junto con muchas otras habilidades menos comunes y movimientos autónomos que son específicos de una baza.

Una técnica que se puede utilizar para crear nuevas bazas es mezclar y combinar habilidades de otros activos. Lo que sea que quiera retratar en la ficción probablemente se puede improvisar con algunos ajustes leves a partir de habilidades que ya existen.

Finalmente, como comentario final: Ironsworn no se preocupa particularmente por el estricto equilibrio entre bazas. No romperá nada de juego experimentando. Si lo que haces aumenta tu diversión, entonces funciona.

Por supuesto, la forma más fácil de jugar Ironsworn en diferentes mundos es dejar que otra persona haga el trabajo. Visita ironswornrpg.com para obtener actualizaciones sobre expansiones oficiales o contenido creado por la comunidad.