

Guía extendida de movimientos del suplemento en español Delve

Texto original por:

Shawn Tomkin

Traducido y maquetado al español por:

La esquina del rol

El texto de esta obra es una traducción del inglés al español del texto original utilizado en la obra *Ironsworn: Delve* (encuétralo en: ironswornrpg.com) creado por Shawn Tomkin y publicado el texto para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonComercial-ShareAlike 4.0 International. Para detalles acerca de la licencia y el Documento de Referencia del Sistema (SRD, por sus siglas en inglés), visita ironswornrpg.com. El texto en español de este documento fue modificado para una mejor comprensión al español y se distribuye bajo la misma licencia que el original. *La esquina del rol* no está afiliada al autor original. Apoya y compra productos de Shawn Tomkin desde su página web.

Para más contenido en español de Ironsworn en libre descarga visita: laesquinadelrol.com

MMXXII

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Copyright © 2020 Shawn Tomkin.

ESCRITURA Y DISEÑO

Shawn Tomkin

ESCRITURA ADICIONAL, EDICIÓN Y ASESORÍA

Matt Click

RECONOCIMIENTO

Ironsworn: Delve fue inspirado por varios juegos increíbles. Gracias a sus creadores:

Apocalypse World, por D. Vicent Baker y Meguey Baker.

Dungeon World, por Sage Latorra y Adam Koebel.

The Perilous Wilds, y **Freebooters on the Frontier**, por Jason Lutes.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Gracias a Jason Cordova por su movimiento de laberinto para *Dungeon World*, que hizo girar los engranajes.

Gracias a Adam Koebel por dar un impulso a *Ironsworn*.

Gracias al equipo de Absolute Tabletop por todo el apoyo.

Y un gracias enorme a los miembros de la comunidad de *Ironsworn* por su creatividad, amabilidad, generosidad y paciencia.

PRUEBAS, COLABORADORES Y CORRECCIONES:

Aaron Hattle, Alan Tsang, Alfred Rudzki Hitchcock, Anthony Pendleton, Benjamin Rushton, Benjamin Spencer, Brandon Parigo, Caleb Johnson, Charles F. Bryant II, Colin Kloecker, colinmnash, Donald Lamont, Douglas Painter, HAJ523, Jaïs Pingouroux, Jan Kristof Lueders, Jeff Lopez, Jeremiah Wencker, Jeremy Downey, Jeremy Wensel Gage, Jerry Henderson III, Joanna Cholewa, Jon Freeman, KarolinaC, Kasey Cranfill, M. A. Torres, M. Quintanilla, Mathew Folwarski, Max Kihlstedt, Mike Tool, Octave Immarigeon, Philipp Commans, Rune Salomon, Ryan Rhoades, Samuel Rondón, Sarah Koller, Scott Marchus, Thibault Schwartz, Vinney Cavallo.

Para Matt, Tealah y Rhowan. Que todas sus aventuras no sean peligrosas.

Esta guía es un suplemento para el juego de rol Ironsworn. Necesitarás el libro de reglas de Ironsworn para usar este suplemento.

Índice de contenidos

Capítulo 1. En el Umbral	1
Preparar la exploración	1
¿Qué contiene esta guía?	1
¿Qué más necesitas?	1
Añadir esta guía a su campaña	2
Sitios y Misiones	2
Los nuevos movimientos	2
Empezando	4
Descubrir un Sitio	5
Elegir un tema y dominio	5
Elige un tema	6
Elige un dominio	6
Elegir un tema y dominio al azar	7
Usando temas y dominios múltiples	7
Preparar lo necesario para tu partida	8
Nombrar el sitio	8
Dar al sitio un rango	9
Elegir ocupantes	10

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Imagina la escena	12
Resumen de lo necesario para empezar	13
Capítulo 2. Dentro de las profundidades	14
Los movimientos extendidos de la guía	14
Descubrir un Sitio	14
Regresar a un sitio explorado anteriormente	15
Explorar las Profundidades	16
¿Qué es un área?	16
Visualiza tu entorno	17
Características predeterminadas	18
Algo inusual o inesperado	18
Transición a un nuevo tema o dominio	18
Agregar detalles	19
Imagina la manera en que realizas la acción	20
Realiza la tirada de acción	21
Si obtienes un éxito notable...	21
Si obtiene un éxito mediocre...	21
Si obtienes un fracaso...	23
Resumen del movimiento <i>Explorar las Profundidades</i>	23
Encontrar una Oportunidad	24
Define la oportunidad	25
Interprete la oportunidad	25
Actuar según la oportunidad	26
Revelar un Peligro	28

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Imagina el peligro	29
Juega para ver qué sucede	29
Refuerza un ambiente peligroso	29
Ajusta la gravedad del peligro	30
Comprobar tu Equipo	31
Comprueba tu equipo fuera de un sitio	32
No exagerar el uso del movimiento	32
¿Prefiere ignorar este movimiento?	32
Localizar tu Objetivo	34
Escapar de las Profundidades	36
No realices este movimiento cuando...	38
Realizando otros movimientos	38
Resumen de términos básicos	40

Capítulo 1. En el Umbral

Preparar la exploración

Ruinas antiguas. Cavernas profundas. Bosques misteriosos. Pantanos aterradores. Ironlands está plagado de confines indómitos y profundidades sombrías, donde solo los atrevidos o con determinación se aventuran.

En la Guía extendida de movimientos del suplemento en español Delve, estas localizaciones se denominan sitios. Estos son los lugares más peligrosos en Ironlands, hogar de antiguos secretos y habitantes astutos. La mayoría de las personas se mantienen alejados de estos lugares, pero tú eres diferente. Utilizando la orientación y las herramientas de esta guía extendida de movimientos, desafiará estos sitios persiguiendo sus propios juramentos.

¿A qué peligros te enfrentarás? ¿Qué oportunidades descubrirás? ¿Quieres salir con vida de las profundidades? Si es así, ¿a qué precio? Juega para averiguarlo.

¿Qué contiene esta guía?

- **Capítulo 1. En el Umbral:** ¡Lo estás leyendo ahora! Una introducción para esta guía y acerca de cómo preparar una expedición a un sitio peligroso. Si desea evitar los preámbulos y comenzar vaya a la página 9.
- **Capítulo 2. Dentro de las profundidades (página 15):** Un recorrido completo de la manera en que se juegan en los sitios con este suplemento.

Este libro lo dirigirá ocasionalmente a las reglas o recursos que se encuentran en el libro de reglas principal de Ironsworn. Cuando lo haga, verá que el texto se hace referencia a este como **Reglas Básicas de Ironsworn**.

¿Qué más necesitas?

Esta guía de movimientos extendida del suplemento en español Delve agrega algunos materiales de referencia adicionales a los existentes del juego de rol Ironsworn. Todos los puedes descargar gratis en ironswornrpg.com (y en español en laesquinadelrol.com).

Añadir esta guía a su campaña

Estas reglas son completamente compatibles con Ironsworn. Puede utilizar las mecánicas, movimientos, y recursos de este suplemento dentro de su campaña, o como parte de la creación de un nuevo personaje o campaña. Este libro asume que estás explorando la ambientación predeterminada de Ironlands, pero puedes adaptar todo ello para tu propia ambientación.

Al igual que con las reglas básicas del sistema de Ironsworn, esta guía puede utilizarse en modo solitario, cooperativo y guiado. Si juegas sin un DJ, estas herramientas te ayudarán a generar localizaciones peligrosas, y revelar amenazas y oportunidades mientras exploras. Si eres un DJ, encontrarás inspiración y mecánicas para jugar sin preparación.

Sitios y Misiones

Debido a que el juego y la ficción de Ironsworn gira en torno a tus juramentos, el propósito de explorar un sitio suele estar relacionado con una misión. Hay un objetivo crucial que te obliga a entrar en un lugar prohibido. Por ejemplo:

- En un **Túmulo Embrujado** se encuentra un arma antigua que debes utilizar para derrocar a un enemigo intocable.
- Has jurado derrotar al líder de un clan enemigo que se ha refugiado en una **Fortaleza Fortificada**.
- Un **bosque corrompido**, contaminado de magia oscura, bloquea su paso en un viaje importante.

Dependiendo la naturaleza de su misión, encontrar y superar su objetivo puede significar *Alcanzar un Hito* o *Cumplir tu Juramento*. Sin embargo, si los peligros resultan insuperables y los horrores abrumadores, es posible que se vea obligado a huir. O puedes perder la orientación o la cordura, y quedarte para siempre en las profundidades del lugar.

Los nuevos movimientos

Hay siete nuevos movimientos en esta guía extendida del suplemento en español Delve para ayudarlo a desarrollar su exploración en un sitio. Estos movimientos se detallan completamente en el Capítulo 2 (página 14).

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

- *Descubrir un Sitio* (página 14): Haga este movimiento cuando acceda o encuentre un sitio, dentro de su narrativa, por primera vez. Cuando se prepare para ingresar a un sitio, elegirá su tema y dominio y le dará un rango.
- *Explorar las Profundidades* (página 16): Haga este movimiento mientras explora el sitio en busca de su objetivo. El éxito en este movimiento le permitirá marcar el progreso hacia su objetivo y puede revelar oportunidades o peligros.
- *Encontrar una Oportunidad* (página 24): Este movimiento siempre se activará cuando hagas el movimiento *Explorar las Profundidades* y obtengas un éxito notable, y a veces se activará con un éxito mediocre. Hacer este movimiento representa descubrir una situación o característica útil dentro de un sitio.
- *Revelar un Peligro* (página 28): Haga este movimiento en un sitio cuando se encuentre con una situación de riesgo o con un obstáculo que deba superar. Este movimiento a veces se desencadena por un éxito mediocre mientras haces el movimiento *Explorar las Profundidades*, y siempre se activará si obtienes un fracaso en ese movimiento.
- *Comprobar tu Equipo* (página 31): Cuando compruebes para ver si tienes un artículo específico que pueda ayudarte a superar un obstáculo, haz este movimiento.
- *Localizar tu Objetivo* (página 34): Este es un movimiento de progreso. Haga este movimiento cuando haya terminado su exploración del sitio. La cantidad de progreso que ha anotado en el marcador de progreso de su sitio se compara con los datos de desafío para determinar si la situación le favorece.
- *Escapar de las Profundidades* (página 36): Haz este movimiento cuando huyas o te retires de un sitio. Este movimiento funciona como un atajo mecánico y narrativo, resolviendo tu fuga en una sola tirada.

Al igual que en las reglas básicas de Ironsworn, los títulos de los movimientos se mencionan en este libro de reglas con texto en *cursiva*. Los movimientos a veces también harán referencia a otros movimientos, en cuyo caso el nombre de ese movimiento aparecerá en *cursiva*. Cuando vea el texto en *cursiva*, es su mensaje para hacer utilizar ese movimiento para resolver lo que sucederá a continuación.

Empezando

Empiece por definir cuál es su propósito para explorar un sitio. Ese es su objetivo. Por lo general, encontrará un sitio en alguna de estas dos formas:

- **El sitio tiene la clave para avanzar en su misión.** Dependiendo de la naturaleza de su juramento, su objetivo podría ser derrotar a una persona, criatura o fuerza. O quizás deba recuperar un objeto crucial o descubrir información crítica.
- **Debe recorrer un sitio como parte de un viaje.** Quizás el sitio sea un obstáculo en su camino (como una marisma) o le permita sortear un terreno que de otro modo sería intransitable (como una red de cavernas que atraviesan montañas nevadas).

En cualquier caso, su objetivo está intrínsecamente ligado con su juramento. Si su narrativa sugiere una complicación en una misión, o si desea introducir un hito potencial para su juramento, un sitio puede servir como un obstáculo dramático y peligroso.

Esta guía extendida incluye ejemplos de juego como un texto en un recuadro, utilizando el formato que se muestra a continuación. Estos ejemplos suelen ser de una sesión en modo en solitario, pero los principios básicos que se explican son igual de relevantes para el modo cooperativo y guiado.

Has jurado evitar un ataque inminente de un poderoso clan de asaltantes. El asentamiento asediado no puede resistir una incursión, y sus suministros son demasiado escasos para satisfacer las demandas de los asaltantes. Visitas el campamento enemigo para negociar, con la esperanza de que una porción más pequeña de las tiendas de invierno del asentamiento los satisfaga. Durante tu audiencia con Ithela, la líder del clan, haces el movimiento de *Forzar* y obtienes un éxito mediocre. Sin estar seguro de lo que ella pide a cambio, te diriges a las tablas Acción y Tema. El oráculo responde: "Preservar Historia".

Interpreta que esto significa que Ithela valora los artefactos de los gobernantes del Viejo Mundo. Ella cree que estas reliquias tienen la fuerza y el poder de esos monarcas fallecidos hace mucho tiempo.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Después de una investigación, te enteras de un **Sepulcro** que alberga a uno de los reyes más grandes del Viejo Mundo. Fue sepultado allí unos años después del éxodo que llevó a tu gente hasta Ironlands.

Una vez que haya determinado que tu personaje debe ingresar a un sitio peligroso, puede usar los movimientos y oráculos de esta guía extendida para resolver su exploración. Comenzará utilizando el movimiento *Descubrir un Sitio*, que se muestra a continuación:

Descubrir un Sitio

Cuando **decidas entrar en un sitio en pos de un objetivo**, elige el tema y dominio que mejor represente su naturaleza (pregúntale al oráculo si tiene dudas) y dale un rango:

- Sitio problemático: 3 progresos por área.
- Sitio peligroso: 2 progresos por área.
- Sitio formidable: 1 progreso por área.
- Sitio extremo: 2 rayas por área.
- Sitio épico: 1 raya por área.

Si regresa a un sitio explorado anteriormente, tire ambos dados de desafío, tome el valor más bajo y borre ese número de casillas de progreso.

Luego, haga el movimiento *Explorar las Profundidades* para explorar ese lugar.

Elegir un tema y dominio

Según el texto del movimiento *Descubrir un Sitio*, primero tiene que "elegir el tema y el dominio que mejor representen la naturaleza de este".

El **tema** representa la condición o estado del sitio e indica los tipos de ocupantes y amenazas que puede encontrar allí. Si eliges **Corrupto**, imaginas este lugar corrompido por magia oscura. Un sitio **Fortificado** está ocupado y controlado por fuerzas enemigas.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

El **dominio** representa las características físicas del sitio: el terreno o el tipo de estructura que debe atravesar. Una **caverna** es un reino oscuro de túneles retorcidos y cámaras claustrofóbicas. Un **Pantano Sombrío** es una marisma repugnante.

Elija el tema y el dominio que mejor se adapte a su comprensión del lugar que debe explorar o atravesar. Si no está seguro, consulte la página 7 para obtener información sobre cómo seleccionar un tema y un dominio al azar. Juntos, el tema y el dominio lo ayudan a visualizar su exploración del sitio.

Elige un tema

ANTIGUO Este lugar guarda los secretos de una época pasada.	CORRUPTO Este lugar está corrompido por magia oscura.
FORTIFICADO Los rivales defienden este lugar contra intrusos.	CONSAGRADO Los fieles hacen sus adoraciones aquí.
ENCANTADO Los espíritus inquietos están ligados a este lugar.	INFESTADO Aquí habitan criaturas repugnantes.
DEVASTADO El tiempo, los desastres, o las luchas han cobrado su precio.	SALVAJE La naturaleza prevalece en este lugar.

Elige un dominio

SEPULCRO Los muertos están consagrados aquí.	CAVERNA Un lugar de piedra y oscuridad.
CAVERNA CONGELADA Un lugar de cuevas profundas y frío permanente.	EXTENSIÓN DE HIELO Un lugar gélido formado por mares congelados.
MINA Túneles cavados profundamente y con aidez	PASO Senderos traicioneros sobre altas montañas.
RUINAS El legado en ruinas de una civilización muerta.	CUEVA MARINA Senderos de piedra tallados por las olas del mar.
PANTANO SOMBRÍO Un pantano primigenio, envuelto en niebla.	FORTALEZA Una fortaleza protegida contra los intrusos.
BOSQUE NEGRO Un peligroso bosque de sombra eterna.	MAZMORRA Una antigua mazmorra subterránea.

Elegir un tema y dominio al azar

Si deseas dejar que la naturaleza del sitio se defina al azar, puedes hacerlo de una de las siguientes tres maneras:

SACAR UNA CARTA

Imprime las cartas de tema y dominio, barájalas en mazos separados, y saca una carta de cada mazo.



GENERAR AL AZAR

Tire en los oráculos de tema y dominio, y en los oráculos de nombre del sitio.



DESCUBRIR UN SITIO PREESTABLECIDO

Elige un sitio inicia para introducir una ubicación preestablecida de Ironlands.

Si el resultado obtenido de manera aleatorio no tiene sentido en el contexto de la situación o el terreno, saque otra carta o tire los dados de nuevo.

Ya decidiste que explorarás un **Sepulcro** en busca de los tesoros perdidos de un rey del Viejo Mundo. Éste es tu dominio. Pero, deseas dejar la elección del tema al azar. Juntas tus cartas de tema en una pila, las barajas, sacas una y descubres que este lugar está **Infestado**.

Juntos, el tema y el dominio, te ayudan a imaginar la naturaleza del sitio: un **Sepulcro Infestado**.

También, puedes decidir que ciertos temas y dominios no son adecuados para tu campaña. Por ejemplo, si estás jugando Ironsworn en un entorno sin fuerzas mágicas o místicas, es posible que desees excluir o ignorar temas y dominios que incluyan características abiertamente sobrenaturales.

Usando temas y dominios múltiples

Puedes agregar aún más detalles a un sitio utilizando un tema o dominio adicional. Por ejemplo, una **Fortaleza Fortificada Encantada** (un dominio y dos temas), podría ser un lugar ocupado por asaltantes y

plagado de espíritus vengativos. Una **Caverna con un Sepulcro Encantado** (dos dominios y un tema) es una tumba dentro de un complejo de cuevas naturales.

Preparar lo necesario para tu partida

Prepara lo necesario para la exploración del sitio, ten a la mano una hoja de referencia de los movimientos, hojas del sitio y cartas de temas y dominios. Este material está disponible para su descarga en ironswornrpg.com (y en español en laesquinadelrol.com).

Organiza las cartas de tema y dominio, las cartas de tema ubícalas a la izquierda y las cartas de dominio a la derecha.

Si juegas en modo cooperativo, todos en la mesa pueden compartir la hoja del sitio y las cartas de temas y dominios. Colóquelas en el centro de la mesa, páselas a los jugadores según sea necesario o designe a un jugador como el encargado de realizar esta actividad y llevar el registro.

Si eres jugador deberías contar con algunos materiales de referencia estándar que se describen en las reglas básicas de Ironsworn, como son: hoja de personaje, bazas, dados, sus hojas de referencias preferidas y algún material para tomar notas.

Si eres el DJ, gestionarás las hojas y tarjetas de los sitios. Si quieres que la naturaleza de los sitios sea un misterio para los jugadores, mantén estos materiales mencionados fuera del alcance de los jugadores.

Nombrar el sitio

Opcionalmente, puedes darle un nombre al sitio y registrarlo en la hoja del sitio.

También, puede usar la hoja del sitio para anotar su objetivo, tema y dominio. Esto será útil si no concluye su exploración del sitio en una sola sesión y necesita un recordatorio de los detalles del lugar para cuando regrese.

Le das un nombre al rey muerto hace mucho tiempo y nombras el **Sepulcro** en su honor como: El descanso de Themon. Para dar cuerpo a las leyendas de este rey, tiras en el oráculo de Objetivo del Personaje y dos veces en el oráculo de Descriptor del Personaje. Para el objetivo, el oráculo responde: “Encontrar la redención”. Para los descriptores del personaje, el oráculo dice: “De mal genio” y “Armado”.

Imaginas la historia de este rey. Cuando era joven, Themon desafió a su hermano menor a un duelo y lo mató en un momento de ira impulsiva. Pasó el resto de sus días agobiado por esta muerte, buscando, pero nunca encontrando la redención como un gobernante benevolente. La daga que clavó en el corazón de su hermano, un recordatorio de su fracaso, siempre estuvo cerca de él. Algunos dicen que nunca limpió la hoja, dejando el hierro manchado para siempre con la sangre de su hermano.

Esta es la daga que buscas. Seguramente un artefacto tan conocido apaciguará a Ithela.

Con ese trasfondo un poco desarrollado, completas el nombre del sitio, el objetivo, el tema y el dominio en la hoja del sitio.

Dar al sitio un rango

Según el movimiento *Descubrir un Sitio*, el siguiente paso es darle al sitio un rango utilizando el sistema de rangos de progreso de las reglas básicas de Ironsworn.

- Sitio problemático: 3 progresos por área.
- Sitio peligroso: 2 progresos por área.
- Sitio formidable: 1 progreso por área.
- Sitio extremo: 2 rayas por área.
- Sitio épico: 1 raya por área.

El rango de un sitio representa su escala, peligro y complejidad. Una **Mazmorra** problemática es un lugar con un par de cámaras y pasajes de conexión. Una **Mazmorra** épica es un complejo subterráneo de profundidades desconocidas. Registra el rango de la ubicación en la hoja del sitio.

Consideras el rango del **Sepulcro infestado**. Visualizas este lugar como catacumbas laberínticas, construidas por los primeros colonos dentro de una red de cuevas y que han sido expandidas durante décadas. Le das un rango de formidable.

Tenga en cuenta que el rango dictará la cantidad de dedicación que le dará a la exploración de un sitio en su campaña. Un sitio problemático puede resolverse en cuestión de minutos en la mesa, mientras que un sitio épico puede ser el centro de varias horas de juego en múltiples sesiones. En general, debe considerarse formidable como el rango típico de un sitio, ya que ofrece un buen equilibrio entre desafío e inversión de tiempo real. A diferencia de un viaje, no es necesariamente factible tomar un descanso narrativo de un sitio, por lo que los sitios de mayor rango pueden extender el tiempo que tenía pensado estar allí. También, es posible que los sitios de menor rango no justifiquen el que se realice la preparación inicial propuesta.

Como se indica en el movimiento *Descubrir un Sitio*, cuando abandona un sitio sin conseguir su objetivo, le asignará el mismo rango a ese lugar si regresa. Sin embargo, abandonar el sitio te cuesta progresar. A medida que reanudes tu exploración, tire sus **dados de desafío** de las reglas básicas de Ironsworn (dos dados de diez caras), tome el más bajo y borre ese número de casillas de progreso.

Elegir ocupantes

Antes de adentrarse en las profundidades del sitio, considere quién podría vivir en este lugar y qué enemigos puede enfrentar. Estos son los **ocupantes**. Es posible que ya haya aprendido algo del sitio a través de sus investigaciones o de los hechos establecidos en su entorno. Probablemente también puedas hacer algunas suposiciones basadas en el tema y el dominio del sitio.

Los ocupantes de un sitio pueden ser el centro de atención de tu misión o simplemente posibles obstáculos en la exploración del lugar. Por ejemplo:

- Debes atravesar un **Pantano Sombrío Consagrado** en tu viaje hacia un asentamiento de los habitantes de Ironlands, pero un clan de elfos protege ese lugar.
- Has jurado derrotar a un clan de asaltantes que defienden una **Ruina Fortificada**.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

- Buscas la guía de un místico que se dice que vive en el corazón del **Bosque Oscuro Salvaje**, pero un viejo lobo y su manada también habitan en ese lugar.
- Los llamados Huesos Andantes, que alguna vez fueron marineros, acechan dentro de una **Cueva Marina Encantada**. Has jurado ponerlos a descansar.

En aras de la simplicidad, se presenta a menudo en movimientos y oráculos como un término singular, pero no se pretende con esto representar estrictamente un solo ser. Un ocupante también puede ser un grupo, una categoría de personas o criaturas, o una facción.

La hoja del sitio contiene la matriz de ocupantes, una herramienta de apoyo con espacios en blanco para establecer a los posibles habitantes. Estos espacios en blanco están etiquetados como muy común, común, poco común, raro e inesperado. Cada espacio, tiene un número asignado entre 1 a 100 que hace referencia al resultado de una tirada de dados.

Si el resultado del movimiento indica que te encuentras con un ocupante, puedes utilizar la matriz de ocupantes para inspirarte o, en su caso, para enfocar la pregunta cuando utilices el movimiento *Preguntar al Oráculo*.

Por ahora, llena los espacios en blanco con algunos ocupantes potenciales a partir de lo que conoces del sitio. ¿Quién vivirá típicamente allí? ¿Quién tiene control de ese lugar, y qué otras criaturas o fuerzas compiten por el mismo? ¿Quién se opone a ti en tu misión? ¿Qué sugiere el tema y el dominio?

Es posible que no tenga todas las respuestas a las preguntas anteriores. No se preocupe, Ironsworn facilita la incorporación de PNJs sobre la marcha. Incorporarás encuentros y enemigos potenciales durante la partida. Deje algunos, o incluso la mayoría, de los espacios en blanco para llenarlos durante tu exploración en el lugar.

Encontrarás ejemplos de PNJs en el Capítulo 5 de las **Reglas Básicas de Ironsworn**.

Si eres DJ, puedes compartir información acerca de posibles ocupantes de acuerdo con el conocimiento que tengan los personajes de ese lugar. O, incluso, puedes ir revelando detalles al respecto según avance la exploración. No es necesario preocuparse por todos los detalles al principio. Utiliza el tema y dominio para

inspirarte y llena la matriz con algunos ocupantes posibles. Tanto el DJ como los jugadores pueden descubrir juntos los misterios de ese lugar.

Eliges unos ocupantes para el **Sepulcro Infestado**. Primero, necesitas una criatura que refuerce el tema del sitio de estar **Infestado**, algo que ha invadido este lugar. Quizás podrían ser unos Troggs. Son seres atroces y viles que acechan en las profundidades de Ironlands.

Los agregas en el espacio en blanco marcado con muy común en la hoja del sitio. Para reforzar todavía más el tema del sitio **Infestado**, incluyes unas Arañas Terroríficas en el espacio marcado como común. Imaginas a los Troggs y a las arañas como rivales en este lugar, cada uno cazando al otro para alimentarse.

Como se trata de un **Sepulcro**, escribes Huesos Andantes y Haunts como poco comunes. Aquellos que yacen sepultados aquí, no siempre descansan tranquilamente.

Finalmente, eliges Blighthound para el espacio marcado como raro. Estas criaturas, precursoras de la muerte, a menudo acechan en las tumbas.

Deja sin llenar los otros espacios en blanco faltantes en la hoja del sitio. Es posible que algunos de ellos se completen a medida que se explora el lugar.

Imagina la escena

Estás en el precipicio de un sitio peligroso. Imagina la escena. ¿Qué te espera? ¿Cómo te preparas para los peligros que se avecinan?

Si eres DJ, prepara la escena para tus jugadores. Describe el entorno y la sensación de peligro que les aguarda. Utilice imágenes, sonidos y olores para crear una atmósfera y ofrecer pistas sobre lo que encontrarán.

Si eres una de las personas que juega, imagina cómo se prepara tu personaje. Si tu acción desencadena un movimiento como *Asegurar una Ventaja*, realiza el movimiento que se te indique.

Enciende tu antorcha. Prepara tu escudo. Di tus oraciones. Las profundidades te esperan.

Resumen de lo necesario para empezar

1. **Elija un tema y dominio** (página 5). Imagina cuál es la naturaleza apropiada del lugar y selecciona apropiadamente una carta de dominio y tema, o realiza el movimiento *Preguntar al Oráculo*.
2. **Prepara lo necesario para tu partida** (página 8). Prepara tus hojas de referencia de los movimientos, hoja del sitio, y las cartas de tema y dominio.
3. **Detalla el sitio** (página 8). Nombra la locación y escríbelo en la hoja del sitio. También, escribe el objetivo, el tema y el dominio.
4. **Da al sitio un rango** (página 9). Haga que el sitio sea problemático, peligroso, formidable, extremo o épico. Marque el rango que seleccione en su hoja del sitio.
5. **Elija ocupantes** (página 10). Imagine unos ocupantes potenciales del sitio y añádelos a la matriz de ocupantes.
6. **Imagina la escena** (página 12). Prepara la escena, mientras te alistás para Delve en las profundidades.

¿Qué sigue?

Echa un vistazo al capítulo siguiente (página 14) para leer un tutorial sobre el uso de los movimientos y sugerencias creativas para los sitios. Puede seguir esas instrucciones mientras emprende su propia misión. O simplemente imprima la hoja de referencia de movimientos de Delve (disponible en ironswornrpg.com) y consulta el capítulo 2 cuando lo necesites.

Capítulo 2. Dentro de las profundidades

Los nuevos movimientos

A medida que explora un sitio peligroso, desencadenará movimientos. Los nuevos movimientos incluidos en esta guía lo ayudarán a resolver el resultado de su expedición, ya sea sobre los avances y los peligros o las oportunidades que encuentre.

Como se discutió en el capítulo anterior, comienza reconociendo la naturaleza de la ubicación a través del movimiento *Descubrir un sitio*.

Descubrir un Sitio

Cuando **decidas entrar en un sitio en pos de un objetivo**, elige el tema y dominio que mejor represente su naturaleza (pregúntale al oráculo si tiene dudas) y dale un rango:

- Sitio problemático: 3 progresos por área.
- Sitio peligroso: 2 progresos por área.
- Sitio formidable: 1 progreso por área.
- Sitio extremo: 2 rayas por área.
- Sitio épico: 1 raya por área.

Si regresa a un sitio explorado anteriormente, tire ambos dados de desafío, tome el valor más bajo y borre ese número de casillas de progreso.

Luego, haga el movimiento *Explorar las Profundidades* para explorar ese lugar.

Cuando se encuentre por primera vez o incorpore un sitio dentro de su historia, haga este movimiento. Elija un tema y dominio, establezca el rango, prepare su marcador de progreso y prepárese para ingresar. Consulte la página 8 para obtener detalles sobre cómo prepararse para la partida.

Regresar a un sitio explorado anteriormente

Un sitio puede resultar demasiado peligroso y obligarlo a huir o abandonar su exploración. Quizás esté herido, conmocionado o *sin suministros*. Es posible que te enfrentes a una complicación narrativa que te obligue a salir del sitio.

Si regresas para continuar la exploración, puedes mantener el progreso indicado en el marcador de progreso, pero no todo lo que lograste en tu anterior incursión. Para determinar cuánto progreso permanece marcado, tira los dados de desafío (dos dados de diez caras), toma el valor más bajo y borra ese mismo número de casillas marcadas como progreso en el marcador de progreso. Un resultado bajo en la tirada, significa que la experiencia adquirida en el sitio se mantiene a tu regreso, permitiendo avanzar más rápido por caminos previamente explorados. Un resultado alto en la tirada, significa que algo ha cambiado, tus enemigos han reforzado sus defensas, o la naturaleza de ese lugar es simplemente caótica e impredecible.

Si una casilla del marcador de progreso está parcialmente llena (con menos de cuatro rayas), se contará como una casilla completada para los efectos de borrar los progresos al regresar a una ubicación, como se describió anteriormente y se ejemplifica a continuación:

Abandonas un sitio de rango extremo después de haber logrado un avance que se representa con seis casillas completas y dos rayas marcadas en la séptima casilla del marcador de progreso.

Cuando regresas al sitio usas los dados de desafío para determinar cuánto de tu avance queda deshecho por abandonar el lugar. Obtienes un 4 y un 9. Tomas el valor más bajo (4) e ignoras el más alto (9).

Entonces, borras cuatro casillas completas del marcador de progreso (contando para los fines la casilla parcialmente llena), lo que te deja únicamente con tres casillas completadas en el marcador de progreso.

Explorar las Profundidades

Cuando **atravieses un área en un sitio peligroso**, visualiza tu entorno (utiliza el movimiento *Preguntar al Oráculo* si no estás seguro). Entonces, considere cómo realizará la acción. Si explora esta área...

- Con prisa: Tirar +filo.
- Con sigilo o astucia: Tirar +sombra.
- Utilizando la observación, intuición o experiencia: Tirar +ingenio.

Con un **éxito notable**, se interna más en las profundidades. Marca un progreso y realiza el movimiento *Encontrar una Oportunidad*.

Con un **éxito mediocre**, realiza una tirada en la siguiente tabla a partir de la estadística utilizada.

Con un **fracaso**, realiza el movimiento *Revelar un Peligro*.

Filo	Sombra	Ingenio	Resultado de un éxito mediocre
1-45	1-30	1-40	Marca un progreso y <i>Revelar un Peligro</i>
46-65	31-65	41-55	Marca un progreso
66-75	66-90	56-80	Elige uno: Marca un progreso o <i>Encontrar una Oportunidad</i>
76-80	91-99	81-99	Toma ambos: Marca un progreso y <i>Encontrar una Oportunidad</i>
81-00	00	00	Marca un progreso dos veces y <i>Revelar un Peligro</i>

Realiza este movimiento cuando ingrese a un sitio y mientras se interna en las profundidades del mismo.

Piense en este movimiento como símil de *Emprender un Viaje*. Resuelva su situación dentro de un segmento del sitio y determine si marca el progreso.

Este es el movimiento principal para la exploración de un sitio y volverá a este cada vez que quiera avanzar hacia su objetivo. Debido a la importancia de este movimiento, se analizarán en las siguientes páginas cómo funciona. Si desea ir directamente al resumen de su funcionamiento, vaya directamente a la página 23.

¿Qué es un área?

El segmento del sitio que atraviesa cuando realiza este movimiento se denomina área. Ésta es una representación abstracta de un espacio en particular del sitio. En una **Fortaleza Fortificada**, un área

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

específica puede consistir en una sola habitación. En un **Pantano Sombrío Salvaje**, un área puede ser un sendero que serpentea varios kilómetros a través de un pantano estancado y brumoso. El tamaño y los detalles variarán según la naturaleza del sitio y el contexto de su exploración.

Puede ajustar el ritmo y el enfoque de su exploración. Su viaje a través de algunas áreas puede pasar como un montaje que se extiende por horas en el mundo del juego. Otras áreas pueden convertirse en el foco principal de una escena de gran intensidad que representa unos cuantos segundos o minutos. Un área es una referencia imprecisa, pero flexible para medir su progreso, enmarcar su entorno e introducir peligros y oportunidades.

En general, el suplemento en español Delve no fue diseñado para emular un típico juego de mazmorreo de ir explorando habitación por habitación. En cambio, los pasillos y espacios individuales de un sitio se abstraen.

Ajuste el foco de su interés a medida que se desplaza por las áreas. Apriete el botón alejarse, como en una cámara durante un montaje cinematográfico, cuando esté en transición a través de un terreno o construcción relativamente mundanos. Haga lo contrario, cuando encuentre algo importante o cuando se enfrente a un nuevo peligro u oportunidad.

Los movimientos ayudarán a impulsar y guiar su foco de interés; pero, como el director de una película, usted y sus jugadores tienen el control. Cuando sea importante, interesante o dramático, utilice el botón acercarse de la cámara. Utilice dichos momentos para revelar detalles interesantes, presentar complicaciones o profundizar en sus personajes.

Visualiza tu entorno

Cuando haces el movimiento *Explorar las Profundidades*, el primer paso es definir las características del área que estás intentando atravesar. ¿Se está moviendo de un área conocida (su ubicación actual) a un área desconocida? ¿Qué encontrarás ahí? Tómate un momento para revelar las características de un área, esto le ayudará a crear un contexto tanto para su exploración como para el resultado de sus movimientos.

Eche un vistazo, en este punto, a sus cartas de tema y dominio. Ambas tienen una tabla de características integrada. Cuando desee definir las características de un área, puede *Preguntar al Oráculo* usando estas tablas como inspiración.

Cuando haces una tirada de oráculo estándar entre 00 y 100, los posibles resultados abarcan ambas cartas. Si obtiene un resultado entre 1-20, consulte la carta de tema para obtener su respuesta. Si obtiene entre 21 y 00, encontrará su respuesta en la carta de dominio.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

En lugar de tirar en la tabla de las cartas de tema y dominio para generar una característica, simplemente puede visualizar la naturaleza del área. Tal vez su entorno actual requiere más tiempo para atravesarlo, o puede asumir que se está moviendo hacia un terreno o construcción específicos según el entendimiento que tenga del lugar. Para reducir el número de tiradas de dados y darle al lugar la sensación de consistencia entremezclada con áreas y descubrimientos interesantes, no dudes en confiar en tus instintos o elegir una característica de las tablas de oráculo proporcionadas.

Características predeterminadas

La primera característica que aparece en las cartas de dominio (resultado 21-43) puede considerarse como la construcción o el terreno predeterminado para un sitio. Por ejemplo, en una cueva marina se atraviesan **túneles de agua** (primera característica del oráculo de la carta de dominio Cueva Marina) para llegar a cámaras y otras características. Para reducir la frecuencia de las tiradas de oráculo, especialmente en un sitio grande, a menudo puede imaginarse moverse a través del entorno predeterminado cuando realice el movimiento *Explorar las Profundidades*. Esto es especialmente apropiado si se mueve fuera de un área única.

Algo inusual o inesperado

Cada tarjeta de dominio también incluye una respuesta especial 89-98 dentro de la tabla de características: "Algo inusual o inesperado". Si obtiene este resultado, puede usar otro oráculo para obtener su respuesta, como los oráculos de Acción y Tema (Reglas Básicas de Ironsworn, página 174 en su versión en inglés), o los oráculos de Aspecto y Foco (en el suplemento en español Delve próximamente). O simplemente visualice lo que encuentre apropiado para la situación actual. Conviértalo en algo que revela nuevas facetas del sitio o subvierte sus suposiciones.

Transición a un nuevo tema o dominio

Un resultado de 99 o 100 en la tabla de características activa la incorporación de un nuevo tema o dominio. Cuando obtenga este resultado, elija un nuevo tema o dominio según corresponda a la situación. En caso de duda, saque una carta al azar o utilice *Preguntar al Oráculo*. Es posible que descubra que el sitio **Fortificado** ahora está **Infestado**. Puede tropezar con una **Ruina** mientras navega por un **Bosque Negro**. Descarta el tema o dominio existente y agrega el nuevo a tu espacio de juego. Mantenga todo su progreso existente. Luego, visualice lo que encuentra y cómo esta transición se manifiesta en su historia. Tu objetivo se mantiene a pesar de los cambios.

Agregar detalles

Un resultado en la tabla de características puede ser abstracto, mundano, inusual o específico. Si desea aclarar un resultado o agregar detalles adicionales, puede usar otro oráculo para inspirarse.

Los oráculos de Aspecto y Foco son sugerencias útiles para ayudar a desarrollar su entorno o dar detalles para un encuentro o evento dentro de un sitio.

Los ejemplos de este capítulo continúan la historia del capítulo anterior: La misión por la daga de Themon.

Entras en el **Sepulcro Infestado** en busca de la daga de Themon, un artefacto invaluable del Viejo Mundo. Te imaginas moviéndote con cautela a través de la entrada. El lugar huele a moho y cosas muertas. La oscuridad te envuelve, apenas reprimida por la luz parpadeante de tu antorcha.

Realizas el movimiento *Exploras las Profundidades* y tiras en la tabla de características para definir tu entorno inicial. Obtienes un 70 y consultas el resultado en la carta de dominio: "Ofrendas a los muertos".

¿Qué tipo de ofrendas? No estás seguro de cómo interpretar el resultado, entonces utiliza *Preguntar al Oráculo* y tiras en la tabla de Foco para obtener detalles adicionales (página XX). El oráculo responde: "Restos"

Visualizas una cámara de entrada llena de restos de animales sacrificados en memoria del viejo rey. Los huesos de vacas, cabras y caballos ensucian este lugar, y el suelo está manchado de sangre. "¿Hay restos frescos?" te preguntas, dándole una oportunidad poco probable al resultado mientras utilizas *Preguntar al Oráculo* usando la tabla sí / no. "No", responde el oráculo. Aquí no hay nada más que huesos y polvo.

Si juegas como DJ, puedes tirar por una característica o simplemente visualizar y describir los alrededores según sea apropiado para la naturaleza del sitio. También puede dar control narrativo a sus jugadores, animándolos a hacer tiradas de oráculo e interpretar los resultados.

Jugar con un mapa predefinido, o asumir un número específico de ubicaciones dentro de un sitio, probablemente no funcionará tan bien. Las acciones que realicen sus jugadores, y el resultado de sus movimientos, determinarán en gran medida el ritmo de la exploración y el número de áreas que atraviesan. El suplemento en español Delve funciona mejor cuando se exploran lugares que son un misterio para todos, incluido el DJ.

Imagina la manera en que realizas la acción

A continuación, visualice de qué manera intentará atravesar esta área. El movimiento *Explorar las Profundidades* te ofrece tres opciones. Elige una:

- Con prisa: Tirar +filo.
- Con sigilo o astucia: Tirar +sombra.
- Utilizando la observación, intuición o experiencia: Tirar +ingenio.

Su elección debe basarse en varios factores, incluidas las habilidades y el modo en que realiza las acciones su personaje, el terreno o la construcción en la que se encuentra, su situación actual y la naturaleza del sitio. Por ejemplo:

- El tiempo es esencial, y debes advertir a una aldea de un inminente ataque de asaltantes. Desafortunadamente, se encuentra al otro lado de un **Pantano Sombrío Corrupto**. Obligado por las circunstancias narrativas tu personaje tiene que sumergirse descuidadamente en el peligro, tirar +filo.
- Los cultistas enemigos tienen una **Fortaleza Consagrada**. Para pasar desapercibido mientras te mueves por áreas ocupadas, usas las túnicas de dicha secta. Tirar +sombra y esperas que nadie se fije en ti.
- Una **Caverna Congelada Antigua** guarda secretos ancestrales. Este es un lugar peligroso y su exploración se ve obstaculizada por trampas y terrenos difíciles. Se mueve con precaución, desconfía de los nuevos peligros y tira +ingenio.

Si estás jugando con aliados, solo uno de ustedes hace este movimiento. Decidan quién está liderando en este segmento la exploración. La responsabilidad del liderazgo de la exploración puede cambiar de un área a otra, según sea apropiado para la exploración y el modo en que se realiza. Otro personaje puede ayudar al líder haciendo el movimiento *Ayudar a tu Aliado*, aunque esto conlleva sus propios riesgos y complicaciones.

Te imaginas moviéndote a través de la cámara de entrada del **Sepulcro Infestado**, pisando con cuidado los huesos esparcidos. Al otro lado del espacio, un pasaje oscuro llama tu atención. Te detienes y escuchas, cauteloso de lo que pueda acechar más allá del alcance de la luz de las antorchas.

Decides que +ingenio representa mejor tu modo cuidadoso y observador al comenzar tu exploración de este lugar.

Realiza la tirada de acción

Ha imaginado su entorno y su modo de hacer las cosas. Ahora es el momento de tirar los dados. Haz una tirada de acción estándar usando tu estadística elegida. *Explorar las Profundidades* desglosa los resultados de la siguiente manera:

Con un **éxito notable**, se interna más en las profundidades. Marca un progreso y realiza el movimiento *Encontrar una Oportunidad*.

Con un **éxito mediocre**, realiza una tirada en la siguiente tabla a partir de la estadística utilizada.

Con un **fracaso**, realiza el movimiento *Revelar un Peligro*.

Si obtienes un éxito notable...

Si obtiene un éxito notable, esta fase de su exploración ha ido bien. Tienes la ventaja y te adentras más en las profundidades de este lugar. Marque el progreso según el rango del sitio. Por ejemplo, si este es un sitio peligroso, marque dos avances. Si es extremo, marque dos rayas. Luego, haga el movimiento *Encontrar una Oportunidad* (página 24).

Si obtiene un éxito mediocre...

Con un éxito mediocre, el resultado es incierto. Debes hacer una tirada de oráculo estándar en la tabla incluida en el movimiento *Explorar las Profundidades*, que se muestra a continuación:

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Filo	Sombra	Ingenio	Resultado de un éxito mediocre
1-45	1-30	1-40	Marca un progreso y <i>Revelar un Peligro</i>
46-65	31-65	41-55	Marca un progreso
66-75	66-90	56-80	Elige uno: Marca un progreso o <i>Encontrar una Oportunidad</i>
76-80	91-99	81-99	Toma ambos: Marca un progreso y <i>Encontrar una Oportunidad</i>
81-00	00	00	Marca un progreso dos veces y <i>Revelar un Peligro</i>

Tenga en cuenta que esta tabla incluye un resultado potencial diferente para las tres opciones de estadísticas por utilizar: filo, sombra e ingenio. Consulte la columna correspondiente y verifique el resultado según la estadística utilizada en su tirada de acción. Por ejemplo, si utilizas *Explorar las Profundidades* usando sombra, obtener un 35 en esta tabla te indica que marques el progreso. Si usó ingenio, ese mismo resultado le indica que marque el progreso y utilice *Revelar un Peligro*.

Cada elección de estadística ofrece ventajas y desventajas a medida que utiliza *Explorar las Profundidades*:

- **Utilizar filo le brinda la posibilidad de moverse más rápido por el sitio**, lo que marca un progreso adicional. Pero, es más probable *Revelar un Peligro* y hay menos posibilidades de *Encontrar una Oportunidad*.
- **Utilizar sombra es la opción más segura**, por lo que es probable que marques el progreso y no utilices *Revelar un Peligro*. Sin embargo, su cautela le da una probabilidad reducida de *Encontrar una Oportunidad*.
- **Utilizar ingenio es la opción más equilibrada**, con una mayor posibilidad tanto de *Encontrar una Oportunidad* como de marcar un progreso. Pero, te pones en riesgo al *Revelar un Peligro*.

Cuando imaginé la manera en que realiza la acción, la elección de su estadística debe basarse en la situación, el entorno descrito y las habilidades y modos de actuar de su personaje. Aunque usted será claramente consciente de cómo la estadística afectará el resultado cuando se vea obligado a tirar en la tabla mencionada.

Si la tabla le indica que marque el progreso, hágalo. "Marcar el progreso dos veces" significa que debe duplicar el progreso. Por ejemplo, si está explorando un sitio peligroso, normalmente marcaría dos casillas de progreso. Marcar dos veces le da cuatro casillas de progreso.

Si el resultado le indica que realice *Revelar un Peligro* o *Encontrar una Oportunidad*, haga ese movimiento de manera inmediata.

Si obtienes un fracaso...

Con un fracaso, no marca el progreso y debe realizar el movimiento *Revelar un Peligro*. Te ha sorprendido una amenaza.

Realizas el movimiento *Explorar las Profundidades* con +ingenio y obtienes un éxito mediocre. Tiras tus dados de oráculo y consulta la tabla para ver el resultado obtenido. Un resultado de 85 te dice: "Tome ambos: marque el progreso y Encontrar una Oportunidad".

Este es un sitio formidable, por lo que marca un progreso. Luego, realiza el movimiento *Encontrar una Oportunidad* para resolver lo que descubre.

Resumen del movimiento *Explorar las Profundidades*

1. Visualiza tu entorno (página 17): Describe el entorno según corresponda al sitio, o busque una característica en las cartas de tema/dominio. Usa otros oráculos para agregar detalles o responder preguntas.
2. Imagina la manera en que realizas la acción (página 20): Imagine la situación actual y cómo intentará atravesar esta área. Elija filo, sombra o ingenio como la estadística que mejor represente su manera de realizar la acción.
3. Realiza la tirada de acción (página 21): Realiza una tirada de acción estándar usando tu estadística elegida. En un éxito notable, marca el progreso y utiliza *Encontrar una Oportunidad*. Con un éxito mediocre, tira en la tabla incluida en *Explorar la Profundidades*. Si falla, utilice *Revelar un Peligro*.

Recordatorio: si está jugando con aliados, solo uno de ustedes hace este movimiento. Alguno de ustedes será el responsable de liderar este segmento de la exploración. Otros jugadores contribuyen ayudando a preparar el escenario e interpretar los resultados. Los aliados también pueden hacer el movimiento *Ayudar a tu Aliado* para reforzar la acción del responsable del movimiento.

Encontrar una Oportunidad

Cuando **encuentre una situación o característica útil dentro de un sitio**, pase a la siguiente tabla. Si está haciendo este movimiento como resultado de un éxito notable en *Explorar las Profundidades*, puede elegir o imaginar una oportunidad en lugar de tirar los dados.

Luego, elija una opción:

- Obtiene información o se prepara: Tomar +1 de impulso.
- Actúe ahora: usted y cualquier aliado pueden hacer un movimiento (no un movimiento de progreso) que aproveche directamente la oportunidad creada. Cuando lo haga, agregue +1 a la tirada y Tomar +1 impulso en un éxito.

Tirada obtenida	Resultado
1-25	El terreno te favorece o encuentras un camino escondido
26-45	Se revela un aspecto de la historia o la naturaleza de este lugar.
46-57	Localiza un área segura.
58-68	Una pista ofrece información u orientación
69-78	Obtienes una ventaja sobre un ocupante
79-86	Esta área brinda la oportunidad de hurgar en la basura, buscar comida o cazar.
87-90	Localiza un objeto interesante o útil.
91-94	Se le alerta sobre una amenaza potencial.
95-98	Te encuentras con una habitante que podría apoyarte.
99-00	Te encuentras con un habitante que necesita ayuda.

Este movimiento representa el descubrimiento de una situación o característica útil dentro de un sitio. Es una circunstancia afortunada, no una acción deliberada de tu personaje, por lo que solo se desencadena cuando utilizas *Explorar las Profundidades* y obtienes un éxito. Siempre se desencadena con un éxito notable con ese movimiento y, a veces, con un éxito mediocre.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Si estás jugando con aliados, el personaje que desencadenó *Encontrar una Oportunidad* mientras utilizan *Explorar las Profundidades* es quien resuelve el movimiento. Sin embargo, todos en la mesa pueden participar interpretando el resultado y describiendo las reacciones de su personaje. Además, las recompensas de este movimiento pueden beneficiar a tus aliados.

Define la oportunidad

Si desencadenaste este movimiento con un éxito mediocre en *Explorar las Profundidades*, haz una tirada de oráculo en la **tabla de oportunidades** incluida. Verifique su resultado e interprete el resultado según corresponda a la naturaleza del sitio y su situación actual.

Si obtuviste un éxito notable en *Explorar las Profundidades*, puedes elegir un resultado de la tabla sin tirar. O simplemente puedes imaginar cualquier circunstancia moderadamente útil como una oportunidad. Si no está seguro o quiere dejarlo en manos del destino, utilice *Preguntar al Oráculo*.

Interprete la oportunidad

A continuación, dale vida a la oportunidad. ¿Qué te encuentras? ¿Cómo puede ayudarte? La oportunidad debe tener sentido en el contexto del sitio, las características de esta área específica y el propósito de su exploración.

Si realiza una tirada en el oráculo incluido en *Encontrar una Oportunidad* y la respuesta es difícil de interpretar para su situación actual, puede moverse hacia arriba o hacia abajo una fila de su respuesta original obtenida, o invertir los dígitos (37 = 73). Sin embargo, la naturaleza abstracta de estos resultados en la tabla debería permitirles adaptarse a la mayoría de las circunstancias.

Si necesita detalles o aclaraciones adicionales, utilice *Preguntar al Oráculo*.

Si juegas en modo guiado, el resultado del movimiento *Explorar las Profundidades* (un éxito notable o mediocre) puede definir quién tiene el control narrativo sobre una oportunidad. En un éxito notable, el jugador define la oportunidad. En un éxito mediocre, el DJ tiene el control.

En el último caso, el DJ puede indicarle al jugador que tire en la tabla incluida en *Encontrar una Oportunidad*, o simplemente introducir una oportunidad apropiada para la situación. No dudes en

hablar con los jugadores o utilizar *Preguntar al Oráculo* para pedir orientación.

Cuando este movimiento es desencadenado por un éxito mediocre, la oportunidad debería sentirse como una recompensa menor. Es un momento de esperanza o respiro en una circunstancia que de otro modo sería terrible, más que un cambio dramático en la suerte del personaje. Un éxito notable en *Explorar las Profundidades* puede generar una oportunidad narrativa más poderosa, especialmente cuando hay una coincidencia en los dados de desafío.

Actuar según la oportunidad

Finalmente, según el texto del movimiento, aproveche la oportunidad para elegir una opción:

- Obtiene información o se prepara: Tomar +1 de impulso.
- Actúe ahora: usted y cualquier aliado pueden hacer un movimiento (no un movimiento de progreso) que aproveche directamente la oportunidad creada. Cuando lo haga, agregue +1 a la tirada y Tomar +1 impulso en un éxito.

Elija la primera opción si no quiere correr el riesgo de sufrir un costo al hacer un movimiento, si la oportunidad no se presta a un movimiento o si está más interesado en generar impulso sin riesgo.

Esta recompensa representa su confianza y posición mejoradas a medida que avanza hacia las profundidades. Si juegas con aliados, este beneficio se limita al personaje que realiza el movimiento.

Elija la segunda opción si desea hacer un movimiento inmediato para aprovechar la oportunidad.

Por ejemplo, puede encontrar un área donde pueda *Acampar* con relativa comodidad o seguridad. Un camino despejado puede permitirle *Explorar las Profundidades* con renovada determinación. Quizás puedas *Reunir Información* para buscar un área o seguir pistas.

Si está explorando con aliados, cualquiera puede usar la opción "actúe ahora", y quien lo haga puede hacer un movimiento (no un movimiento de progreso) que aproveche esta recompensa.

Sin embargo, no fuerce la ficción hasta un punto que pierda sentido tratando de justificar un movimiento que es tangencial o no está relacionado con la oportunidad. Si hay una acción clara para tu personaje, hazla. De lo contrario, deje que otra persona sea el centro de atención.

Los movimientos grupales que realiza un solo personaje, como *Explorar las Profundidades* o *Acampar*, todavía tienen esa limitación cuando utilizan *Encontrar una Oportunidad* y se decide actuar. Sin embargo, el personaje que actuó originalmente para *Explorar las Profundidades* puede pasar el control a cualquier aliado para el siguiente movimiento de grupo.

Moviéndose a través de la cámara de entrada del **Sepulcro Infestado**, obtiene un éxito mediocre mientras utiliza *Explorar las Profundidades* y desencadena *Encontrar una Oportunidad*. Aquí hay algo útil. ¿Qué es?

Obtienes 62 en la tabla del oráculo incluida en *Encontrar una Oportunidad*: "Una pista ofrece información u orientación". No está seguro de cómo interpretar esto, utiliza *Preguntar al Oráculo* usando las tablas de Aspecto y Foco. El oráculo responde: "Marca Apertura".

Te imaginas enfrentando múltiples pasillos que salen de la cámara de entrada. Dudas, mirando fijamente la negrura de tinta más allá de cada portal. Luego, ves una daga tallada en el centro de un arco de piedra. ¡Es la daga de Themon!

Mientras estudias la talla, una sola gota de sangre cae de la punta de la hoja y salpica el suelo polvoriento. Te estremeces. Tu camino está despejado.

A continuación, aplica los beneficios de este descubrimiento haciendo que el movimiento *Explorar las Profundidades* tenga una bonificación. Agrega +1 mientras se adentra en la oscuridad más allá del arco.

Revelar un Peligro

Cuando se encuentre con una situación de riesgo dentro de un sitio, imagine en qué consiste el peligro o tire en la siguiente tabla:

Tirada obtenida	Resultado
1-30	Consulta la carta de tema
31-45	Consulta la carta de dominio
46-57	Encuentra un ocupante hostil
58-68	Enfrenta un peligro del entorno o de la construcción
69-76	Un descubrimiento socava o complica su misión
77-79	Te enfrentas a una situación o sensación desgarradora
80-82	Te enfrentas a las consecuencias de una elección o enfoque anterior
83-85	Tu camino está bloqueado o estás en un “callejón sin salida”.
86-88	Un recurso disminuye, se rompe o se pierde
89-91	Te enfrentas a un misterio desconcertante o una decisión difícil
92-94	Se pierde en su camino o se retrasa
95-00	Tira dos veces en esta misma tabla. Se producen ambos resultados. Si obtiene el mismo resultado en las dos tiradas, haga que sea peor el resultado.

Este movimiento es contrario de *Encontrar una Oportunidad*. Se desencadena por un fracaso o éxito mediocre cuando utiliza *Explorar las Profundidades*.

También puede desencadenar *Revelar un Peligro* como consecuencia de cualquier complicación o fracaso dentro de un sitio. Si debe *Pagar el Precio* al explorar y desea presentar un resultado relacionado con la ubicación, realice este movimiento en lugar de hacer referencia a la tabla incluida en *Pagar el Precio*. Por ejemplo, si utiliza *Acampar* en las profundidades de un **Bosque Negro Salvaje** y fracasa, puede elegir *Revelar un Peligro* en lugar de tirar en la tabla incluida en *Pagar el Precio*.

Imagina el peligro

Al igual que *Pagar el Precio*, puede optar por introducir simplemente un peligro que se adapte bien a la situación actual. Si un resultado dramático le viene a la mente, hágalo. De lo contrario, puedes ponerlo en manos del destino y tirar en la tabla de peligro incluida. Cuando tiras los dados en este oráculo, el resultado potencial puede caer en cualquier de estas opciones:

- 1-30 se encuentra en la tabla de peligros en la carta de tema
- 31-45 se encuentra en la tabla de peligros en la carta de dominio
- 46-00 se encuentra en la tabla incluida en el movimiento *Revelar un Peligro*

Si juegas como DJ cuando alguien desencadena el movimiento *Revelar un Peligro*, tú decides cómo se manifiesta el peligro. Simplemente puede presentar un peligro apropiado, tirar en la tabla del oráculo, o pedirle al jugador que tire o, simplemente, hablar con el grupo.

Si juegas con aliados, un peligro puede afectar a un personaje en particular o, en su caso, a todo el grupo. Imaginen el peligro, resuelvan la situación y apliquen costos mecánicos y narrativos según corresponda.

Juega para ver qué sucede

La mayoría de los resultados de las tablas de peligros son sugerencias para incorporar una nueva amenaza o complicación. Te encuentras con un obstáculo que debes superar, un enemigo al que debes enfrentarte o un misterio que debes resolver. Si necesita una aclaración para un resultado abstracto o sugerente, utiliza *Preguntar al Oráculo*. Luego, apreté el botón de la cámara para acercarse a la escena y resuelva la situación. Si se desencadena un movimiento en la acción, hágalo.

Sin embargo, algunos resultados pueden sugerir una consecuencia inmediata, como sufrir una disminución del espíritu, daño, suministro o impulso. Si es así, aplique la consecuencia. Variar el foco y la naturaleza de los peligros que encuentra le ayudará a controlar el ritmo de su sesión. Si es interesante y dramático, apreté ese botón y acérquese a la escena. De lo contrario, aplique la consecuencia y continúe.

Refuerza un ambiente peligroso

Cuando viajas por tierra usando el movimiento *Emprender un Viaje*, tu suministro se reduce con un éxito mediocre. Esto crea una sensación de urgencia que lo obliga a administrar sus recursos o buscar ayuda dentro de una comunidad.

Cuando utilizas *Explorar las Profundidades*, la consecuencia potencial de un éxito mediocre es más abierta. Tiene más opciones para absorber un fallo a través de sus marcadores de estado y complicaciones narrativas. Sin embargo, también tiene menos opciones para recuperarse de una falla. Probablemente *Realizar una Estancia* no sea un movimiento posible sin retirarse por completo del sitio en que se encuentra.

Dependiendo de la naturaleza de un sitio, es posible que no tenga la oportunidad de utilizar *Reabastecer* o *Acampar*. Cuanto más se interne en el sitio, más estará presionando sus recursos limitados y mayor será el costo si se ve obligado a retirarse o huir.

Además, considere el efecto de este lugar en su moral. Te enfrentas a la oscuridad, el miedo, entornos aberrantes, enemigos mortales y peligros constantes. Esto te desgasta. Considere utilizar *Resistir el Estrés* como un resultado natural de lo que ve y las situaciones que encuentra en un sitio. Su marcador de estrés debería funcionar como un reloj que avanza siempre, contando hacia atrás hasta una decisión agonizante: ¿abandona este lugar o se arriesga a perderse en ese lugar para siempre?

Ajusta la gravedad del peligro

La naturaleza de la amenaza también puede reflejar su situación actual y el resultado del movimiento anterior. Si desencadena *Revelar un Peligro* por un éxito mediocre en *Explorar las Profundidades*, es posible que tenga la oportunidad de superar o evitar la amenaza. Por ejemplo, te enfrentas al peligro para evitar una caída repentina de rocas cuando exploras una mina y continúas tu camino ileso.

Un fracaso en *Explorar las Profundidades* debería desencadenar un peligro que es terrible y tiene un mayor impacto en tu historia. Incluso si logra superar la amenaza, el esfuerzo o la demora pueden tener un costo. Por ejemplo, escapa de un daño inmediato mientras se escabulle fuera del camino de la caída de rocas. Pero debes sufrir una pérdida de impulso a medida que gastas tiempo y energía en abrirte camino a través del camino ahora bloqueado.

Te has internado más profundamente en el **Sepulcro Infestado** en busca de la daga de Themon. Después de una serie de éxitos, fracasas cuando utilizas *Explorar las profundidades*. Ahora debes *Revelar un Peligro*.

Sacas un 11 en la tabla de peligros. Los resultados del 1 al 30 se encuentran en la carta de tema de **Infestado**, por lo que consultas allí tu respuesta. “Ocupante te acecha”, te dice la carta de tema.

Imaginas ver un grupo de trogs detrás de ti. Sus ojos pálidos brillan mientras se aferran a las paredes con miembros desgarrados. Luego, un ruido más adelante. Más trogs. Estás rodeado. ¿Qué vas a hacer? Decide, luego juega para ver qué pasa.

Comprobar tu Equipo

Cuando **compruebes si tienes un artículo útil específico** y tienes al menos +1 suministro, Tírar + suministro.

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

Con un **éxito mediocre**, lo tiene, pero sus recursos están disminuidos. Toma +1 impulso y sufre -1 suministro.

Con un **fracaso**, no lo tiene y la situación se vuelve más peligrosa. Utilice *Pagar el Precio*.

El aislamiento y la naturaleza peligrosa de un sitio pueden obligarlo a considerar qué equipo puede llevar para superar un obstáculo. De forma predeterminada, el sistema de Ironsworn no se ocupa de realizar un seguimiento de un inventario detallado. Esto puede llevar a situaciones en las que no esté seguro de estar preparado para un desafío inesperado. Por ejemplo:

- Tus enemigos cruzan el puente. ¿Tiene una cuchilla que pueda usar para cortar el soporte de la cuerda?

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

- Tu aliado está envenenado. ¿Tiene un antídoto en su botiquín de herbolario?
- El troll quiere algo para su colección. ¿Tienes una baratija lo suficientemente brillante?

Cuando compruebe si tiene un artículo en particular a mano, haga este movimiento.

Con un éxito notable, lo tienes. Tienes el marco ficticio para hacer movimientos (o evitar un movimiento) usando este elemento. Además, obtienes una bonificación de impulso de +1 para representar que estás preparado para esta situación.

Con un éxito mediocre, lo tienes, pero tus recursos disminuyen. Toma la recompensa de impulso +1 y sufre -1 suministro.

Con un fracaso, no tienes lo que necesitas y las cosas empeoran. Debes *Pagar el Precio*. Esto puede significar aumentar un poco el peligro de la situación actual o infligir un resultado negativo de inmediato.

Comprueba tu equipo fuera de un sitio

Si te gusta lo que agrega al juego este movimiento, puedes considerar *Comprobar tu Equipo* como parte del conjunto de movimientos predeterminados de Ironsworn. Si es así, puede desencadenar este movimiento fuera de la exploración de un sitio.

No exagerar el uso del movimiento

Utilice este movimiento únicamente para momentos dramáticos. Si está preparado para explorar un sitio, puede asumir que está equipado con lo básico (como antorchas, raciones y armas). Haga este movimiento cuando busque algo específico o digno de mención dentro de la ficción.

¿Prefiere ignorar este movimiento?

Dado que este movimiento no es esencial para resolver su exploración de un sitio, puede considerarlo como un elemento opcional. Por ejemplo, si prefieres mantener un inventario más detallado de tu personaje, es posible que este movimiento no sea necesario. O tal vez prefiera simplemente gestionar el equipo de manera superficial. Si cree que este movimiento ofrece un nivel de detalle innecesario, o no lo suficiente, puede ignorarlo y confiar en su modo habitual para administrar el equipo.

Tu exploración del **Sepulcro Infestado** está casi a su fin. Has acumulado siete casillas de progreso completadas y estás casi listo para *Localizar tu Objetivo*. Solo falta un poco más...

Desafortunadamente, obtienes un éxito mediocre en *Explorar las Profundidades* y desencadena el movimiento *Revelar un Peligro*. Consultas la tabla incluida en *Revelar un Peligro* y te dice: "El camino está bloqueado o es estás en un 'callejón sin salida'".

Buscando una aclaración sobre la naturaleza de este obstáculo, utilizas *Preguntar al Oráculo* tirando sobre los oráculos de Aspecto y Foco. El oráculo responde: "Límite profundo".

Imaginas una grieta abierta que bloquea tu camino. Dejas caer una piedra en el abismo y cae al vacío. No oyes que toque fondo.

"¿Es lo suficientemente estrecho como para saltarlo?" le preguntas al oráculo, dándole probabilidades de 50/50. "No", responde el oráculo.

¿Y ahora qué? ¿Quizás podrías usar una cuerda atada a algo arriba? ¿Incluso, en todo caso, tienes una cuerda contigo? Utilizas *Comprobar tu Equipo* y obtienes un éxito notable. Te imaginas escarbando en tu mochila y sacando un trozo de cuerda de lana.

Tienes lo que necesitas para dar ese último salto hacia tu objetivo.

Localizar tu Objetivo

Movimiento de progreso

Cuando **finalice la exploración de un sitio**, tire los dados del desafío y compárelos con su marcador de progreso. El impulso se ignora en esta tirada.

Con un **éxito notable**, localizas tu objetivo y la situación te favorece. Elige una opción:

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

Con un **éxito mediocre**, localiza su objetivo, pero se enfrenta a un peligro o una complicación imprevistos. Imagina lo que encuentra (utilice Preguntar al Oráculo si no está seguro).

Con un **fracaso**, su objetivo está fuera de su alcance, ha sido engañado acerca de la naturaleza de su objetivo o descubre que este sitio tiene áreas inexploradas inesperadas. Si continúa con su exploración, borre todos los avances menos uno y aumente la clasificación del sitio en uno (si aún no es épico).

Cuando esté listo para completar la exploración de un sitio, realice este movimiento. Dado que se trata de un movimiento de progreso, cuente el número de casillas completas en su marcador de progreso. Este es tu puntaje de progreso. Solo considere casillas completamente llenas (aquellas con cuatro marcas). Luego, tira tus dados de desafío, compara con tu puntuación de progreso y resuelve un éxito notable, un éxito mediocre o un fracaso como de costumbre. No puedes quemar (aprovechar) tu impulso en esta tirada y no te ves afectado por el impulso negativo que tengas.

Este movimiento está estructurado y funciona de manera similar a *Alcanzar tu destino* (Reglas básicas de Ironsworn, página 68). ¿Has encontrado lo que estabas buscando? ¿Hay obstáculos adicionales en su camino? Tira los dados de desafío para averiguarlo.

Cuando obtienes un éxito notable, localizas tu objetivo. Dependiendo del contexto de su objetivo, su tarea puede estar completa o usted está más que listo para alcanzarla. Por ejemplo:

- Has viajado a través de una **Caverna Devastada**, tomando un atajo más directo y peligroso a través de las Montañas Veladas, en tu búsqueda para llegar a los Páramos Destrozados. Con un éxito notable en *Localizar tu Objetivo*, encuentras la salida. Aprovechas un impulso de +1 mientras te preparas para la siguiente fase de tu aventura.

- Has explorado el corazón de una **Mina Fortificada** para rescatar a un amigo capturado por unos asaltantes. Con un éxito notable en *Localizar tu Objetivo*, encontrará dónde se oculta esa banda de malhechores. Los guardias están durmiendo. Agrega +1 cuando utilizas *Enfrentar el Peligro* para escabullirte sin alarmarlos.

Con un éxito mediocre, algo complica alcanzar tu objetivo. Las cosas no son lo que esperabas o un obstáculo se interpone en tu camino. Imagina lo que te encuentras. Luego, juega para ver qué pasa.

Con un fracaso, todos tus supuestos acerca de esta exploración se caen por los suelos. Tu objetivo se encuentra en otro lugar, te equivocaste acerca de la naturaleza de tu objetivo o te enfrentas a un giro de los acontecimientos que socava tu propósito. Dependiendo de las circunstancias, esto podría significar que su exploración termina en un fracaso, o que debe seguir adelante mientras borra todo menos una casilla de su progreso completo y, además, aumenta el rango del sitio.

Si viaja con aliados, uno de ustedes hace este movimiento. Cada uno 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.

Finalmente, considere cómo el objetivo impacta su misión. Si se trata de un hito, haga el movimiento *Alcanzar un Hito*. Si este objetivo representa lo que crees que es la finalización de tu misión, realiza el movimiento *Cumplir tu Juramento*.

Tienes ocho casillas de progreso marcadas. La daga de Themon espera por ti. ¿Lo hace realmente? Utilizas *Localizar tu Objetivo* para averiguarlo.

Obtienes un éxito mediocre. Según el texto del movimiento: "localiza su objetivo, pero se enfrenta a un peligro o una complicación imprevistos".

No es necesario que una tirada de oráculo te revele lo que encuentras. Ya tienes algo en mente.

Te imaginas entrando en la cámara funeraria de Themon. El lugar tiene techos altos y columnas ornamentadas. La luz de tu antorcha proyecta sombras bailando contra la pared del fondo. Un sarcófago de piedra se encuentra allí, ubicado en una alcoba.

La habitación está en silencio. El polvo brilla en el aire quieto.

Te diriges hacia el sarcófago. Con poca reverencia, te encorva y empujas la tapa. Raspa el sarcófago y luego cae al suelo con un estruendoso crujido. El contenido está al descubierto.

El antiguo rey viste una armadura fina y un aro de hierro. Sus ojos son hoyos negros en un rostro reseco. Sus manos —carne arrugada estirada sobre huesos amarillos— sostienen una daga en su pecho hundido. La hoja es plateada brillante, su filo está manchado de sangre.

Alcanzas a meter la mano dentro y coges el arma.

De repente, las manos de Themon agarran las tuyas. La boca de éste se abre con un chasquido seco.

Una luz azul cobra vida en los ojos hundidos...

Escapar de las Profundidades

Cuando huye o se retira de un sitio, considere la situación y la manera en que lo hace. Si tu...

- Encuentra la salida más rápida: Tirar +filo.
- Se arma de valor contra los horrores de este sitio: Tirar +corazón.
- Lucha para salir: Tirar +hierro.
- Vuelve sobre sus propios pasos o busca un camino alternativo: Tirar +ingenio.
- Se mantiene fuera de la vista de todos: Tirar +sombra.

Con un **éxito notable**, usted sale del sitio de manera segura. Toma +1 impulso.

Con un **éxito mediocre**, encuentra la salida, pero este lugar exige que asumas un costo. Elige una opción:

- Está cansado o herido: *Resistir Daño*.
- La experiencia te deja conmocionado: *Resistir Estrés*.
- Estás retrasado y te cuesta.
- Dejas atrás algo importante.
- Te enfrentas a una nueva complicación a medida que emerges de las profundidades.
- Un ocupante planea su venganza.

Con un **fracaso**, una amenaza terrible o un obstáculo imponente se interpone en su camino. *Revelar un Peligro*. Si sobrevives, puedes escapar.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Con todo el interés y el esfuerzo invertidos en explorar el sitio, tener que salir después de realizar el movimiento *Localizar tu Objetivo* puede resultar decepcionante. *Escapar de las Profundidades* te ofrece un método para abstraer tu salida de este lugar sin tener que volver a pasar por todas las áreas que has recorrido. Con una sola tirada, resolverás lo que sucede cuando viajas desde las profundidades hacia el exterior.

También, es posible que tenga que *Escapar de las Profundidades* cuando sus recursos se han acabado, los peligros resulten demasiado grandes o si se encuentra al borde de la calamidad. Cuando necesite salir del sitio, realice este movimiento. Si luego vuelve a intentar internarse, tendrá que reducir la cantidad de progreso acumulado cuando realice de nuevo el movimiento *Descubrir un Sitio* (página 14).

Para escapar de un sitio, puede imaginarse invertir el rumbo o dirigirse a la salida más cercana. Para justificar el movimiento, siéntase libre de introducir un atajo conveniente o una salida hasta ahora desconocida. En terreno abierto, como **Bosque Negro** o **Pantano Sombrío**, tu salida puede ser un camino que conduce a un territorio más seguro.

Si está jugando con aliados, uno de ustedes asumirá el papel de líder y hará este movimiento para el grupo.

Con un éxito notable, eres libre y todo está despejado de cualquier peligro. Visualiza el escape como un montaje cinematográfico. Perseveras sobre cualquier obstáculo. Por el momento, estás a salvo.

Con un éxito mediocre, escapas del sitio, pero no sin asumir un costo. Imagine cómo el sitio exigió este precio y elija una opción incluida en el movimiento.

Si obtiene un éxito mediocre al escapar con aliados, considere cómo el costo asumido afecta al grupo. Cada uno puede elegir una opción de los resultados para el éxito mediocre, por ejemplo, uno puede sufrir daño y otro estrés, o simplemente infligir el costo al personaje que actúa. Un costo narrativo como "te enfrentas a una nueva complicación" puede aplicarse al grupo en su conjunto.

Si obtiene un fracaso, el sitio bloquea su escape. Debes *Revelar un Peligro*. Aprieta el botón para acercarte a la escena mientras te enfrentas a este repentino giro de los acontecimientos. Según el texto del movimiento, conviértalo en una amenaza terrible o un obstáculo imponente. Haz que realmente duela. Si supera este desafío, puede imaginar su escape exitoso del sitio.

Tienes la daga de Themon. El cadáver sin vida del rey del Viejo Mundo yace a tus pies. Tu objetivo está completo. Ahora, debes *Escapar de las Profundidades*.

Acosado por los aullidos de los trogs, imaginas una loca carrera de regreso a través de los pasajes del **Sepulcro Infestado**. Tiras +filo y obtienes un éxito mediocre.

Consideras tus opciones para el éxito mediocre y eliges "Un ocupante planea su venganza". Te imaginas la escena mientras tropiezas con la entrada de la tumba. La luz del mediodía es cegadora. Has escapado. Pero sientes una fría certeza al estudiar la daga. El rey no está en reposo e intentará recuperar la daga ensangrentada.

No realices este movimiento cuando...

No hagas este movimiento cuando no estés en posición de escapar. Si estás en medio de una pelea, debes derrotar a tus enemigos o *Enfrentar el Peligro* para escapar de la batalla. Si el camino está bloqueado u obstaculizado, enfrenta ese obstáculo primero.

Tampoco hará este movimiento si su único objetivo en un sitio es encontrar la salida. En ese caso, cuando ubique con éxito su objetivo, tendrá los medios para escapar y podrá imaginarlo sin hacer otro movimiento.

Finalmente, si prefiere detallar su viaje de regreso fuera de las profundidades del sitio, puede ignorar este movimiento. En cambio, después de que utilice *Localizar tu Objetivo* con éxito, debe realizar el movimiento *Descubrir un Sitio*. Usando la opción "Si regresa a un sitio explorado anteriormente ...", tire ambos dados de desafío, tome el valor más bajo y borre ese número de casillas de progreso del marcador de progreso del sitio. Establezca un nuevo objetivo para escapar de este lugar. Cuando vuelva a utilizar *Localizar tu Objetivo* con éxito, habrá escapado.

Realizando otros movimientos

Los movimientos del suplemento en español Delve no son las únicas acciones que realizará dentro de un sitio. Realizará otros movimientos de Ironsworn según corresponda a las circunstancias y tu intención.

Guía extendida de movimientos del suplemento en Español Delve

Tome acciones proactivas cuando las circunstancias le den una oportunidad. Realice movimientos reactivos cuando una situación lo obligue a evitar una amenaza o soportar una dificultad.

Por ejemplo:

- Utiliza *Entrar a la Refriega* cuando eres emboscado por un ocupante.
- Puedes buscar un lugar para descansar y *Acampar*.
- Puedes buscar un almacén para *Reabastecer* tus recursos.
- Puedes *Forzar* a un troll para que te deje pasar.
- Utilizar *Enfrentar el Peligro* al cruzar un río subterráneo embravecido.
- Te encuentras con un ocupante horrible y tendrás que *Resistir el Estrés*.
- Tienes que *Hacer un Juramento de Hierro* para poner a descansar a un espíritu atormentado.
- Usas una baza ritual para vincular magia prohibida.

Recuerda, tu marco ficticio de aventura indicará los movimientos que puedes hacer y los movimientos que tienes que realizar (Reglas básicas de Ironsworn, página 205). Oriente su juego con la ficción, y los movimientos y la mecánica fluirán naturalmente.

Resumen de términos básicos

Área

Un área (página 16) es una representación abstracta de un segmento de un sitio. En una **Fortaleza Fortificada**, un área específica puede consistir en una sola cámara. En un **Pantano Sombrío Salvaje**, un área puede ser un sendero que serpentea varios kilómetros a través de un pantano estancado y brumoso. El tamaño y los detalles variarán según la naturaleza del sitio y el contexto de su exploración.

Cuando haces el movimiento *Explorar las Profundidades* (página 16), imagina las características del área que estás intentando atravesar, utiliza las cartas de tema y dominio; o, en su caso, usa otro oráculo como inspiración. A medida que se adentra en un área, marca el progreso de su avance.

Característica

Cuando haces el movimiento *Explorar las Profundidades* (página 16), imagina tu entorno, incluido el terreno o las construcciones y lo que encuentres en su interior. Si no está seguro, puede utilizar las tablas de características incluidas en las tarjetas de tema y dominio.

Si juegas en la modalidad solitario o cooperativo sin un DJ, usarás estos oráculos para ayudarte a imaginar tu entorno y tus encuentros. Si eres DJ, puedes optar por tirar en las tablas de características (o pedirle a un jugador que lo haga), o simplemente usarlas como inspiración cuando sea apropiado.

Dominio

Cuando haces el movimiento *Descubrir un Sitio* (página 14), elige un **dominio** que represente las características físicas de ese lugar. Una **Caverna** es un reino oscuro de túneles retorcidos y cámaras claustrofóbicas. Un **Pantano Sombrío** es un pantano repugnante. Una **fortaleza** es una fuerte con muy buena defensa.

Juntos, el tema y el dominio lo ayudan a imaginar la exploración del sitio y revelar características y peligros. Están diseñados como cartas del tamaño de un tarot.

Objetivo

Su objetivo es su propósito al explorar este sitio. A medida que realiza el movimiento *Explorar las Profundidades* (página 16), marca el progreso hacia su objetivo. Cuando realice *Localizar el Objetivo* (página 34), harás una tirada de progreso

para ver qué sucede cuando llegas al final de tu expedición.

Ocupante

Un habitante es una persona, criatura o grupo que puede encontrar dentro de un sitio. Cuando realice el movimiento *Descubrir un Sitio* (página 14), visualice posibles habitantes y, luego, agréguelos a la matriz de ocupantes en la hoja del sitio. A medida que explora un sitio, puede revelar nuevos aspectos de esos ocupantes o descubrir nuevos ocupantes. Otros enemigos y encuentros están disponibles en las reglas básicas de Ironsworn (página 133).

Oportunidad

Una oportunidad es lo opuesto a un peligro. Representa un lugar o circunstancia dentro de las profundidades de un sitio que le brinda alguna ventaja. A veces, una oportunidad se desencadena por el éxito en el movimiento *Explorar las Profundidades* (página 16) y se resuelve con el movimiento *Encontrar una Oportunidad* (página 24).

Peligro

Un peligro es desencadenado por movimientos o circunstancias ficticias. Cuando te encuentres

con un peligro dentro de un sitio, haz el movimiento *Revelar un Peligro* (página 28). Este movimiento, y las tarjetas de tema y dominio, proporcionan tablas aleatorias para ayudar a visualizar la amenaza a la que se enfrentará.

Sitio

El sitio es la ubicación física que explorarás en tu misión. Cuando utilices el movimiento *Descubrir un Sitio* (página 14), elige una carta de tema y otra de dominio para representar su naturaleza.

Cuando ingrese a un sitio, utiliza el movimiento *Explorar las Profundidades* (página 16) para resolver el resultado de su exploración y el progreso hacia su objetivo.

Tema

Cuando haces el movimiento *Descubrir un Sitio* (página 14), eliges un tema para representar la naturaleza de este lugar. Si eliges **Infestado**, verá este sitio invadido por enjambres de criaturas repugnantes. Si eliges **Corrupto**, la magia oscura ha corrompido este lugar.

Juntos, el tema y el dominio lo ayudan a imaginar su exploración del sitio y revelar características y peligros. Están diseñados como cartas del tamaño de un tarot.