

# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO



REGLAS DE INICIO RÁPIDO

EL JUEGO DE ROL  
DE JUEGO DE TRONOS



AVENTURAS, GUERRA E  
INTRIGA EN EL PONIENTE DE  
**GEORGE R.R. MARTIN**



# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO



POR ROBERT J. SCHWALB  
Y STEVE KENSON

## REGLAS DE INICIO RÁPIDO

DISEÑO: ROBERT J. SCHWALB Y STEVE KENSON

TEXTO ADICIONAL: JESSE SCOBLE

EDICIÓN: KARA HAMILTON

DESARROLLO: STEVE KENSON

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO: HAL MANGOLD

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: CHRISTOPHE SWAL

CARTOGRAFÍA: ANDREW LAW

ILUSTRACIONES INTERIORES: MARK EVANS, PAT LOBOYKO, CHRISTOPHE SWAL Y MIKE VILARDI

PRESIDENTE DE GREEN RONIN: CHRIS PRAMAS

PERSONAL DE GREEN RONIN: BILL BODDEN, STEVE KENSON, NICOLE LINDROOS, HAL MANGOLD, CHRIS PRAMAS,  
EVAN SASS, ROBERT J. SCHWALB Y MARC SCHMALZ

### CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

TRADUCCIÓN: CARLES ALBA GRIS

EDICIÓN: DARÍO AGUILAR PEREIRA

MAQUETACIÓN: EDGE STUDIO

EDITOR: JOSE M. REY

*A Song of Ice and Fire Campaign Guide, A Song of Ice and Fire Roleplaying, SIFRP* y sus logotipos asociados son marcas comerciales de Green Ronin Publishing, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *A Song of Ice and Fire Roleplaying, SIFRP* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Green Ronin Publishing, LLC.

*A Song of Ice and Fire* es © 1996-2012 George R. R. Martin. Todos los derechos reservados.



edge

WWW.EDGEENT.COM



# ¡NUESTRA ES LA FURIA!



¡Bienvenido al comienzo de Canción de hielo y fuego: El juego de rol! Muchos son los caminos que pueden haberte traído hasta aquí, y les echaremos un vistazo antes de sumergirnos en el mundo de aventuras, emociones, oportunidades y traición de los Siete Reinos de Poniente.

Estas reglas de inicio rápido y la aventura *Viaje a Desembarco del Rey* están diseñadas para servirte de presentación tanto de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol* como del mundo de fantasía descrito en la exitosa serie de novelas de George R.R. Martin.

*“Él es el príncipe prometido, y suya es la canción de hielo y fuego.”*

*-CHOQUE DE REYES*

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un *juego de rol*, otros jugadores y tú desempeñáis el papel de los personajes de una historia de aventuras. Uno de los jugadores, denominado el *Narrador*, se encarga de dar comienzo a la historia y de describir las situaciones en las que se hallen vuestros personajes. Los jugadores deciden lo que hacen sus personajes, y las reglas del juego determinan hasta qué punto tienen éxito. Entonces, el Narrador hace avanzar la historia describiendo lo que ocurre a continuación, y así sucesivamente. A medida que la partida se despliega, vais dando detalle a una historia completa que implica a vuestros personajes, como en los capítulos de una novela o los episodios de una serie de televisión.

Los juegos de rol son únicos en el sentido de que ningún jugador “gana” la partida, dado que el objetivo es que todo el mundo se divierta creando la historia. Un juego de rol tampoco tiene un final predeterminado. La partida puede durar tanto como deseéis los otros jugadores y tú, y vuestra historia puede extenderse a

lo largo de muchas sesiones de juego distintas, al igual que una novela de muchos capítulos, e incluso muchos libros en una serie en curso.

## ¿QUÉ ES CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO: EL JUEGO DE ROL?

*Canción de hielo y fuego: El juego de rol* (o *CHFJR* para abreviar) es un juego basado en la exitosa serie de fantasía de George R.R. Martin, una arrolladora historia épica que habla de guerra y de la lucha por el poder político y la supervivencia en los Siete Reinos de Poniente. La serie comprende las novelas *Juego de tronos*, *Choque de reyes*, *Tormenta de espadas*, *Festín de cuervos* y la inédita en castellano *A Dance With Dragons*.

En este mundo las estaciones duran años en vez de meses, y los linajes familiares se remontan varios milenios hacia atrás, hasta la Edad de los Héroes. Existen armas antiquísimas que son incluso más valiosas que la hija única de un señor feudal, y castillos en los que han ondeado una miríada de banderas a lo largo de su historia.

La magia existe únicamente en los mitos y los sueños olvidados de generaciones pasadas. Los eruditos maestros afirman que desapareció hace toda una vida, junto al último de los dragones, pero hay quienes aseguran que todavía perdura entre los magos y brujos de las exóticas tierras orientales.

*Canción de hielo y fuego: El juego de rol* trata sobre maquiavélicas intrigas cortesanas, alianzas y disputas familiares, el auge y la caída de los reinos, el enfrentamiento entre ejércitos. Pero también sobre el honor y el deber, las tensiones familiares, la responsabilidad del liderazgo, el amor y la pérdida, torneos, asesinatos, conspiraciones, profecías, sueños, batallas, grandes victorias y derrotas terribles. Trata sobre caballeros tanto veraces como falsos. Y no olvidemos a los dragones.

Bienvenidos al mundo de *Canción de hielo y fuego*, y recordad las palabras de la casa Stark: “Se acerca el invierno.”



## CÓMO USAR ESTE LIBRO

Las reglas de inicio rápido de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol* han sido concebidas para darte la oportunidad de probar el juego CHFJR y que sepas cómo funciona. En este libro se incluye un resumen de las reglas del juego y de cómo se juega, además de una corta aventura de introducción, “Viaje a Desembarco del Rey”, en la que una pequeña banda de personajes viaja a través de los Siete Reinos y se enfrenta al peligro en una de sus paradas en el camino. También encontrarás un completo conjunto de personajes pregenerados para jugar esta aventura.

Los futuros jugadores deberían leer todo el material a excepción de la aventura, familiarizándose con las reglas del juego. Un jugador, el Narrador, también debería leerse la aventura a fin de empezar la partida. Un máximo de seis jugadores elegirán el personaje al que deseen interpretar, tirando dados si surge algún conflicto. Quien obtenga un resultado más alto podrá elegir primero. Entonces, el narrador da inicio a la aventura describiendo la primera escena a los jugadores y permitiéndoles decidir el modo en que reaccionan sus personajes.

Puede que quieras detener la acción de la partida de tanto en tanto para consultar las reglas de este libro hasta familiarizarte y sentirte cómodo con ellas. No tiene nada de malo, y puede que necesites algo de práctica antes de adaptarte completamente al modo en que todo funciona en CHFJR. Las hojas de personaje de este libro incluyen resúmenes y referencias rápidas de información de juego importante, para que su empleo sea más sencillo durante la partida.

Sobre todo, diviértete extendiendo vuestro primer relato de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*. Usad la imaginación y, si la partida se encamina hacia una dirección equivocada, ¡adelante! Inventad tantas cosas y expandid tantas escenas y acontecimientos como sea necesario para que la historia sea divertida e interesante para todos.

# UN MUNDO DE HIELO Y FUEGO

*“Cuando se juega al juego de tronos, sólo se puede ganar o morir. No hay puntos intermedios.”*

—CERSEI LANNISTER

Los acontecimientos de la saga de George R.R. Martin, *Canción de hielo y fuego*, tienen lugar en el continente insular de Poniente, un territorio conocido como los Siete Reinos. La dinastía Targaryen gobernó Poniente durante siglos, pero quince años antes del inicio de la serie fueron derrocados en un sangriento conflicto recordado como la Guerra del Usurpador. *Canción de hielo y fuego: El juego de rol* se centra en el período que conduce al primer libro, *Juego de tronos*. El nuevo rey, Robert Baratheon, ha presidido durante una década de paz incómoda, pero el viento es portador de cambios. Pocos lo saben aún, pero se acerca el invierno.

## HISTORIA

Aegon Targaryen, conocido históricamente como el Conquistador, invadió y unificó Poniente. Sus fuerzas barrieron el continente, arrebatándoles el control a los señores ándalos, quienes a su vez habían conquistado a los primeros hombres hacía milenios. La dinastía fundada por el rey Aegon duró cerca de trescientos años. A pesar de numerosas agitaciones tumultuosas que incluyeron guerras civiles, alzamientos y rebeliones, los Targaryen sobrevivieron. Pero a todo le llega su fin, y eso le ocurrió a la dinastía del Conquistador cuando el rey Aerys II ascendió al trono. Conocido como el Rey Loco, marcó la caída de esta casa otrora grande y poderosa.

## LA GUERRA DE UN LOCO

Aerys II era un ser cruel y adolecía de una violenta locura. Veía enemigos en todos los rincones y volvió a sus propios súbditos contra él a causa de su inhumano despotismo. Finalmente, Robert Baratheon del bastión de Tormentas lideró una revuelta contra el rey cuando el príncipe heredero Rhaegar Targaryen secuestró a la prometida de Robert. En la guerra resultante, conocida como Guerra del Usurpador o Rebelión de Robert, el noble Baratheon consiguió el apoyo de la mayoría de las grandes familias y lanzó una terrible cruzada para acabar con la familia Targaryen de raíz.

La guerra fue sangrienta y brutal, pero duró poco, y la muerte de los Targaryen fue anunciada a las orillas del río Tridente. Allí, Robert Baratheon asesinó al príncipe heredero Rhaegar, destrozando su coraza y dando la vuelta al devenir de la batalla. Mientras Robert y sus aliados marchaban hacia Desembarco del Rey, Tywin Lannister, señor de Roca Casterly, se acercó a la ciudad. El Rey Loco, creyendo que su antiguo aliado volvía para salvar su reino, abrió las puertas de par en par, permitiendo al enemigo saquear la ciudad.

Mientras su hogar se derrumbaba a su alrededor, Aerys II se aferró a una última esperanza y planeó incendiar la ciudad hasta los cimientos. Antes de poder llevar a cabo su plan, un miembro de la Guardia Real, Jaime Lannister, rompió su juramento. Ante el siniestro Trono de Hierro, sede de poder sobre todo Poniente, Jaime Lannister asesinó al rey Aerys II. Con aquella última traición, la ciudad fue salvada y la guerra terminó. Robert Baratheon fue nombrado rey y se casó con la hija de Tywin Lannister para obtener la gran fortuna y el apoyo de su familia.

## SOBRE EL TRONO DE HIERRO

Ahora transcurre el reinado de Robert Baratheon, el primero de su nombre, rey de los ándalos y los primeros hombres, señor de los Siete Reinos y Protector del Reino. Su ascenso llevó una estabilidad renovada a Poniente, reviviendo los Siete Reinos tras la locura de Aerys II. Dicho esto, los últimos años no han sido del todo pacíficos, y el reinado de Robert ha tenido su parte de rebeliones y alzamientos, vertiéndose rumores de corrupción, intrigas y conspiraciones traicioneras desde Desembarco del Rey, la sede del poder de Robert. Peor aún, no todos los Targaryen fueron asesinados en la guerra de Robert. Llegan rumores a los puertos de los Siete Reinos que afirman que el último heredero se exilió a las Ciudades Libres, y aquellos que siguen siendo leales a la antigua dinastía se aferran a sus juramentos con la esperanza de devolver el trono a sus dueños por derecho.

## LOS SIETE REINOS

Los Siete Reinos son más grandes que el hombre que se sienta en el Trono de Hierro, y estos poderosos feudos han perdurado desde antes de los Targaryen. Su linaje se remonta hacia atrás hasta la Edad de los Héroes, cuando la magia permeaba la tierra, cosas oscuras se arrastraban a la luz de la luna invernal, y los mortales realizaban sus mayores hazañas.

## EL NORTE

Lejos de Desembarco del Rey se halla una región salvaje e indómita conocida simplemente como el Norte. La distancia permite a las gentes de esta tierra preservar costumbres transmitidas desde los días de los primeros hombres. Limitada al norte por el Muro, una barrera de envergadura continental construida de hielo sólido, al oeste por la bahía de Hielo, al este por la bahía de las Focas y al sur por los humedales pantanosos del Cuello, es a menudo considerada una tierra incivilizada, en la que los hombres veneran a dioses extraños y se aferran a creencias aún más extrañas. Gobernando el norte está lord Eddard Stark de la casa Stark, que dirige sus tierras desde el próspero castillo de Invernal.

## EL VALLE DE ARRYN

Al sureste del Norte se encuentra el Valle de Arryn, rodeado por las pedregosas penínsulas de los Dedos, la yerma y rocosa Bahía de los Cangrejos y las ominosas Montañas de la Luna. Lord Jon Arryn, Guardián del Oriente, Defensor del Valle y Mano del Rey, gobierna estas tierras desde su fortaleza en la montaña, llamada el Nido de Águilas.



## LAS TIERRAS DE LOS RÍOS

El Camino Real, que recorre toda Poniente desde el Muro hasta Desembarco del Rey en el sur, pasa junto a la frontera occidental del Valle, paralelo a las caudalosas aguas del Forca Verde del río Tridente. El propio Tridente delimita las Tierras de los Ríos, una región próspera y fértil gobernada por la casa Tully de Aguasdulces. Aquí está el lago llamado Ojo de Dioses, en cuyo interior se halla la isla de los Rostros, el lugar de un antiguo pacto entre los primeros hombres y los misteriosos hijos del bosque. Las Tierras de los Ríos limitan al norte con el Cuello, al este con el Valle, al oeste con las Tierras de Occidente y al sur con el Dominio y Desembarco del Rey.

## LAS TIERRAS DE OCCIDENTE

Las Tierras de Occidente son el hogar de los Lannister, que gobiernan desde Roca Casterly. En esta región se explotan las minas más abundantes de oro y plata de todos los Siete Reinos. Es un territorio pequeño dominado por Lannisport y la Roca, la sede del poder de Lord Tywin Lannister, Guardián de Occidente y padre de la reina Cersei.

## EL DOMINIO

Al sur de las Tierras de Occidente yace el Dominio, la región más extensa después del Norte. Limita al norte con el Camino Dorado, que discurre desde la Roca hasta Desembarco del Rey, y abarca Dorne todo el extremo suroeste de las Tierras de las Tormentas. Dentro del Dominio se encuentran las Islas Escudo, el Rejo y la inmensa ciudad de Antigua. Es un territorio rico y muy activo, cálido y exuberante, y está gobernado por los Tyrell desde Altojardín.

## LAS TIERRAS DE LAS TORMENTAS

Las Tierras de las Tormentas, ubicadas al sur de Desembarco del Rey y la Bahía Aguasnegras, y al este del Dominio, se extienden hacia el sur hasta llegar al Mar de Dorne. No son muy grandes, pero están repletas de densos bosques denominados la Selva y el Bosque Real. También abarcan la Bahía de los Naufragios, el Cabo de la Ira y la Isla de Tarth. La sede de la familia Baratheon se encuentra en el Bastión de Tormentas, propiedad de Renly Baratheon, hermano menor del rey Robert.

## DORNE

Esta región, el reino más meridional y temperamental de Poniente, se halla entre la Marca de Dorne, hogar de las Montañas Rojas (una barrera natural que separa estas tierras del resto de Poniente) y el Mar de Dorne. También tiene un tramo de costa en el Mar del Verano. Los Martell gobiernan esta región desde Lanza del Sol.

## LAS ISLAS DEL HIERRO

Las Islas del Hierro están aisladas de los demás reinos, frente al litoral occidental de Poniente, próximas a las costas del Norte, las Tierras de los Ríos y las Tierras de Occidente. Se encuentran en la Bahía del Hierro, al oeste del Cuello y del Tridente, y están formadas por siete grandes islas y multitud de islotes rocosos azotados por las olas. Los hombres del Hierro profesan su propia religión, la vieja fe del Dios Ahogado, lo que los diferencia de los demás habitantes de los Siete Reinos. La casa Greyjoy de Pyke gobierna a los hombres del Hierro.

## DESEMBARCO DEL REY

Hogar del rey y la reina y sede del Trono de Hierro, Desembarco del Rey es el corazón de los Siete Reinos. Vista en otro tiempo como el territorio de los Targaryen, cuyo hogar y sede se encontraba en la isla de Rocadragón, Desembarco del Rey sigue siendo hoy la capital bajo el gobierno del rey Baratheon y la reina Cersei. Es la mayor ciudad de los Siete Reinos y el centro del comercio, la política y la aventura.

*El escenario está listo, los jugadores están en sus puestos...*

*¡Adentraos en el mundo de poniente y tomad parte en el juego de tronos!*

## PERSONAJES

*“De los lugares duros nacen los hombres duros, y los hombres duros dominan el mundo.”*

**-BALON GREYJOY**

En *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, cada jugador controla uno o más *personajes*, llamados a veces *personajes jugadores* o *PJ*, para diferenciarlos de los otros personajes del juego. Un personaje es tu alter ego, tu puerta a los Siete Reinos, tu encarnación, avatar o representante en el juego.

Los personajes poseen varios rasgos de juego definitorios, pero son algo más que un conjunto de números. Tu personaje tiene una historia, personalidad, objetivos, perspectivas, ambiciones, creencias y aún más cosas. Te corresponde a ti decidir el aspecto de tu personaje y cómo se comporta, ya que crear, definir e interpretar a tu personaje contribuye enormemente a que el juego sea divertido. Esta sección proporciona un resumen del modo en que *CHFJR* define a los personajes empleando las habilidades, las cualidades y el destino.

## HABILIDADES

Las **habilidades** definen el modo en que los personajes interactúan con su entorno. Indican los campos de experiencia en los que destaca un personaje, y también aquellos en los que le vendría bien algo de ayuda. Las habilidades de un personaje también ilustran el estilo del personaje, posiblemente sus motivaciones y las estrategias que sigue para sobrevivir en el juego de tronos o en el campo de batalla. Para el ojo inexperto, claro, las habilidades no parecerán otra cosa que un puñado de números, pero estos números encierran un significado, y es éste el que da vida a un personaje.

## RANGOS DE HABILIDAD

El talento (o la falta de él) en una habilidad se mide por su **rango**, que es un número que va escrito detrás de la habilidad, como por ejemplo Brio 2 o Combate cuerpo a cuerpo 4. Cuanto mayor es el rango, más competente es el personaje en esa habilidad. Los rangos de habilidad dicen mucho de un personaje, y saber lo que significan puede ayudarte a traducir los números en útiles rasgos de personalidad. Las habilidades se puntúan de 1 (lo mínimo) a 7 (lo máximo) del modo expuesto a continuación:

### RANGO 1

### DEFICIENTE

Tener rango 1 en una habilidad indica que el rendimiento del personaje en ella es deficiente. Las tareas rutinarias suponen un reto para él. Por lo general, tener este rango en una habilidad suele ser el resultado de alguna deficiencia física o mental.

### RANGO 2

### NORMAL

La mayoría de los habitantes de Poniente tienen sus habilidades a este rango. Tener una habilidad a rango 2 indica que el personaje puede llevar a cabo tareas rutinarias con facilidad y que puede enfrentarse a la mayoría de los retos que se le presenten, siempre y cuando disponga de tiempo suficiente. Sin embargo, hay ciertas cosas que van más allá de sus capacidades. Todas las habilidades iniciales tienen rango 2.



## RANGO 3

## COMPETENTE

Los personajes que tienen rango 3 en una habilidad están por encima de la gente corriente. Esta competencia suele implicar un don especial o un mínimo entrenamiento, como algunas horas de práctica de esgrima o haber cabalgado a lomos de un caballo un par de veces en la vida.

## RANGO 4

## ENTRENADO

Un personaje con rango 4 en una habilidad la ha practicado mucho, combinando su talento natural con un entrenamiento exhaustivo. Su destreza en dicha habilidad supera con creces a la del individuo medio; puede acometer tareas desafiantes sin problema y con seguridad en sí mismo. Con un poco de suerte incluso puede lograr proezas asombrosas.

## RANGO 5

## EXPERTO

Un personaje con dotes innatas y un entrenamiento intensivo puede alzarse muy por encima de las personas corrientes. De hecho, la gente con rango 5 en una habilidad suele estar entre los mejores en muchos aspectos y han superado a sus iguales en su oficio.

## TÉRMINOS IMPORTANTES

Los siguientes términos se usan regularmente en *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*.

**Beneficio:** Rasgo positivo de un personaje que proporciona una ventaja específica definida en términos de juego.

**CHFJR:** Abreviatura de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*. Hace referencia a este juego, y se usa para diferenciarlo de la saga de novelas de *Canción de hielo y fuego*.

**Dados:** Sistema de aleatoriedad utilizado para determinar los resultados de eventos inciertos dentro del juego. En CHFJR se utilizan dados de seis caras, denominados d6 para abreviar.

**Dados de bonificación:** Dados adicionales que se añaden a la tirada de habilidad; antes de sumar los resultados obtenidos en los dados hay que descartar de la tirada tantos dados como dados de bonificación se hayan añadido (normalmente se descartan los que arrojen menores resultados).

**Dados de habilidad:** dados que se tiran y suman como parte de una tirada de habilidad.

**Dados de penalización:** dados que se han de restar de los empleados para una tirada (empezando por los que hayan arrojado los resultados más bajos) después de descartar los dados de bonificación (si los hay), pero antes de sumar los resultados de los dados para determinar el total de la tirada.

**Desventaja:** Rasgo de un personaje que ejerce un efecto negativo sobre él, como por ejemplo una discapacidad.

**Grado** (de éxito): Cuantificación del éxito de una tirada de habilidad (más allá de la simple diferenciación entre éxito y fracaso).

**Habilidad:** Uno de los rasgos de juego definitivos de un personaje. Las habilidades se miden en rangos.

**Modificador:** Bonificación o penalización que se aplica al resultado de una tirada de habilidad, expresado como un valor positivo (+X) o negativo (-X).

**Personaje:** Identidad ficticia que asume un jugador dentro del contexto del juego.

**Puntos de Destino:** Medida del potencial de un personaje, usada por los jugadores durante las partidas para influir en su suerte y en las consecuencias de sus propios actos.

**Rango:** Medida de la capacidad del personaje en una habilidad concreta, y que oscila de 1 (incapaz) a 7 (legendario). Las habilidades tienen un rango medio de 2 por defecto.

**Resultado:** Valor final de la suma de todos los dados usados en una tirada de habilidad.

**Tirada de habilidad** (o simplemente **tirada**): Uso de una habilidad para intentar una acción de resultado incierto. Para ello se tiran tantos dados de seis caras como el rango de la habilidad que va a utilizarse, y posteriormente se suman todos juntos.

## RANGO 6

## MAESTRO

Al llegar a rango 6, el personaje está considerado como uno de los mejores del mundo. La gente lo busca para aprender de él, mejorar su formación o simplemente conocerlo.

## RANGO 7

## DECHADO

El rango 7 es el máximo al que puede aspirar cualquiera. Se dan tan pocas veces, que la gente que alcanza este nivel de habilidad está considerada como una leyenda viviente.

## ESPECIALIDADES

Así como el rango representa una combinación de talento natural y entrenamiento, las **especialidades** reflejan una concentración de las aptitudes del personaje, el efecto de un desarrollo específico en una de las muchas áreas que podrían englobarse dentro de una misma habilidad. Al igual que las habilidades, las especialidades poseen rangos comprendidos entre 1 y 7. Siempre aparecen enunciadas como un número seguido de una B (de “bonificación”). De este modo, si tienes rango 2 en la especialidad Hachas, se indica como “Hachas 2B”. Recuerda que el rango de tus especialidades no puede ser superior al de las respectivas habilidades a las que están asociadas.

El rango de una especialidad concede una cantidad equivalente de dados de bonificación. Además, siempre que un adversario haga una tirada contra uno de tus valores pasivos, puedes añadir a dicho valor el rango de tu especialidad más pertinente. Por ejemplo, si un espía intenta pasar por donde estás sin que lo veas, tendrá que hacer una tirada de Discreción contra tu valor pasivo de Percepción. Suponiendo que tengas Percepción 4, tu valor pasivo sería de 16 (4 x rango 4). Pero si tuvieras 2B en Observación, tu valor pasivo sería de 18 (16 + 2 = 18).

## DESCRIPCIONES DE HABILIDADES

En esta sección se ofrece un resumen de las diversas habilidades. Naturalmente, el libro de reglas de CHFJR proporciona descripciones más detalladas y guías de uso para las distintas habilidades.

## AGILIDAD

La Agilidad mide la destreza, habilidad, reflejos y flexibilidad del personaje. En ciertos aspectos describe lo cómodo que se siente con su cuerpo, lo bien que controla sus movimientos y el modo en que reacciona a su entorno.

## BRÍO

El Brío describe el grado de entrenamiento, la aplicación de tu condición física, coordinación, formación y fuerza bruta. Es una habilidad muy importante, pues determina la distancia a la que puedes saltar, la velocidad a la que puedes correr, la rapidez de tus movimientos y la fuerza de tus brazos y piernas.

## COMBATE CUERPO A CUERPO

El Combate cuerpo a cuerpo define tu capacidad de esgrimir armas en combate cuerpo a cuerpo. Siempre que quieras atacar sin armas o utilizar un arma de mano debes realizar una tirada de Combate cuerpo a cuerpo.

## CONOCIMIENTO

El Conocimiento describe la comprensión y consciencia general que tiene el personaje del mundo en el que vive. Representa un amplio espectro que va desde su historia hasta la agricultura, pasando por la economía, la política y muchas otras materias.

## CONSTITUCIÓN

La Constitución mide tu bienestar físico, tu salud y tu vigor. Determina el daño que puedes recibir, así como la rapidez con la que te recuperas de tus heridas.



## CURACIÓN

La Curación representa el conocimiento y la práctica de los distintos saberes médicos del mundo. Poseer rangos en esta habilidad refleja una comprensión de la salud y el restablecimiento de heridas; los rangos más elevados representan talentos que solo poseen los más insignes maestros.

## DISCRECIÓN

La Discreción representa tu capacidad para deslizarte en silencio y sin ser visto. Cuando debas desplazarte sin que adviertan tu presencia, deberás hacer una tirada de Discreción.

## ENGAÑO

El engaño mide la efectividad de tu doble cara, tu capacidad para mentir y engañar. Esta habilidad se utiliza para ocultar tus verdaderas intenciones y mantener en secreto tus objetivos. También se usa para hacerte pasar por otra persona, fingiendo un acento distinto o disfrazándote de manera eficaz.

## ESTATUS

El Estatus describe las circunstancias de tu nacimiento y los conocimientos e influencia que dichas circunstancias te han proporcionado. Cuanto mayor sea el rango de esta habilidad, más posibilidades tendrás de reconocer emblemas heráldicos, mejor será tu reputación y mayor tu capacidad para administrar tus tierras y a tus vasallos.

## GUERRA

La habilidad de Guerra describe el talento de un personaje para desenvolverse en el campo de batalla, desde su capacidad para impartir órdenes y sus dotes de estrategia para liderar ejércitos hasta sus conocimientos tácticos para librar pequeñas escaramuzas.

## IDIOMA

El Idioma es la capacidad para comunicarse oralmente o, entre los más cultos, mediante la palabra escrita. El rango inicial en esta habilidad se aplica al conocimiento de la lengua común que se habla en todo Poniente. Al mejorar esta habilidad se puede incrementar el rango de Lengua común o bien aprender algún otro idioma.

## INGENIO

El Ingenio hace referencia a la inteligencia, las dotes mentales y la aplicación de los conocimientos del personaje. Normalmente se utiliza para recordar un detalle o instrucción importante, solucionar un enigma o resolver cualquier otro problema, como llevar a cabo una investigación o descifrar un código.

## PERCEPCIÓN

La Percepción es una medida de tu capacidad sensorial, de la rapidez con la que puedes reaccionar a los cambios que se produzcan en tu entorno y de tu habilidad para detectar mentiras y dobles sentidos para discernir la verdad. Siempre que quieras examinar tus alrededores o evaluar a otra persona debes usar la percepción.

## PERSUASIÓN

La Persuasión es la capacidad de manipular las emociones y creencias de otros. Con esta habilidad puedes alterar el modo en que te ven los demás, moldear sus actitudes hacia otras personas, convencerlos de cosas con las que normalmente no estarían de acuerdo, y mucho más.

## PICARESCA

La Picaresca es una categoría genérica que engloba toda habilidad relacionada con actividades de latrocinio, como forzar cerraduras, hacer trucos de manos y robar en general.





## PUNTERÍA

La Puntería representa tu destreza con armas a distancia. Siempre que quieras efectuar un ataque con un arma a distancia, deberás realizar una tirada de Puntería.

## SUPERVIVENCIA

La Supervivencia es la capacidad de desenvolverse y sobrevivir en plena naturaleza cazando, buscando hierbas y siguiendo rastros sin perderse. Esta habilidad es muy importante para mucha gente, ya que la caza sigue siendo uno de los principales métodos para procurar alimento a la familia, especialmente en los confines más remotos de Poniente.

## TRATO ANIMAL

El Trato animal engloba las diversas competencias y técnicas utilizadas para adiestrar, manejar y cuidar animales. Siempre que quieras recuperar el control de una montura desbocada, adiestrar a un perro guardián o entrenar cuervos mensajeros, tendrás que hacer una tirada de esta habilidad.

## VOLUNTAD

La Voluntad es la fortaleza mental del personaje, y refleja su estado de salud mental y su cordura. Representa la capacidad de resistir el miedo ante una pavorosa exhibición de violencia o fenómeno sobrenatural, y también sirve de base para determinar la capacidad que tiene el personaje para no dejarse manipular por otros.

## DESTINO

El **Destino** es la oportunidad, la capacidad de moldear el resultado de las experiencias de un personaje alterando sutilmente la historia de formas que le permitan superar la adversidad y encumbrarlo por encima de la veleidosa naturaleza de la probabilidad. Conforme tu personaje envejece y adquiere experiencia, puedes ir invirtiendo sus puntos de Destino en **beneficios**, que se manifiestan como ventajas específicas pero que también lo arraigan en el mundo, vinculándolo a la realidad de la ambientación. Cada vez que adquieres un beneficio para tu personaje te encuentras un poco más cerca de averiguar lo que le depara el destino. Puedes intentar resistirte, claro; puedes luchar contra el destino. Pero, ¿y si era eso lo que estabas destinado a hacer desde un principio?

Tu futuro está determinado por los **puntos de Destino**. Con ellos puedes tomar las riendas de la historia, crear oportunidades donde antes no existía ninguna, evitar una muerte segura o favorecer a tu propia causa. Puedes usar tus puntos de Destino de tres formas distintas: gastándolos, sacrificándolos o invirtiéndolos. Los puntos de Destino se **gastan** para provocar cambios menores en el transcurso del juego, se **sacrifican** cuando es necesario para realizar cambios drásticos y se **invierten** para adquirir un beneficio. Los personajes más jóvenes tienen más puntos de Destino, mientras que los de avanzada edad tienen menos porque han invertido la mayoría. La inversión de puntos de Destino se detalla en el libro de reglas de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, mientras que su gasto y sacrificio se describen aquí.

## GASTO DE PUNTOS DE DESTINO

El modo más sencillo y prudente de utilizar los puntos de Destino consiste en gastarlos. Siempre que gastes un punto de Destino, ajustas tu circunstancia. Podrías alterar el resultado de una tirada o asumir un control narrativo menor de la historia. Una vez gastado un punto de Destino, no podrás volver a usarlo hasta haber completado uno de los objetivos de la historia, el apogeo de un capítulo concreto en la vida de tu personaje. Y dado que deberías poder cumplir uno de estos objetivos en una o dos sesiones de juego, no pasarás mucho tiempo sin puntos de Destino.

Puedes gastar 1 punto de Destino en cualquier momento, incluso aunque no sea tu turno (aunque debes tener la cortesía de dejar que los demás jugadores terminen sus propios turnos). Solo puedes gastar 1 único punto de Destino de una vez para conseguir uno de los siguientes efectos:

- 📖 Recibir +1 dado de bonificación en una tirada. Este dado puede exceder los límites normales a los dados de bonificación.
- 📖 Convertir 1 dado de bonificación en 1 dado de habilidad.

- 📖 Eliminar 1 dado de penalización.
- 📖 Imponer un dado de penalización a un adversario.
- 📖 Realizar una acción menor adicional.
- 📖 Ignorar la penalización por armadura durante 1 asalto.
- 📖 Mejorar o empeorar la actitud de otro personaje en una categoría (consulta la sección **Intriga**).
- 📖 Cancelar los efectos del gasto de 1 punto de Destino de otro personaje.
- 📖 Añadir un detalle menor a una escena, como una cerradura en mal estado, una pista o cualquier otro elemento útil (pero poco decisivo).

## SACRIFICIO DE PUNTOS DE DESTINO

Si no basta con gastar un punto de Destino, puedes optar por sacrificarlo a cambio de un efecto mucho mayor. Sacrificar un punto de Destino reduce *permanentemente* tu reserva de puntos de Destino. En la práctica se usan como “vidas extra”, pues te conceden un control muy superior sobre los dados cuando estos se vuelven en tu contra. Los puntos de Destino son un lujo muy escaso y valioso; si vas a sacrificar alguno, hazlo con prudencia.

Como ocurre con el gasto, no se pueden gastar varios puntos de Destino simultáneamente; tan solo se pueden sacrificar de uno en uno. Un punto de Destino sacrificado concede uno cualquiera de los siguientes efectos:

- 📖 Convertir todos los dados de bonificación en dados de habilidad.
- 📖 Añadir un +5 al resultado de una tirada.
- 📖 Superar automáticamente una tirada como si hubieras obtenido un resultado exacto igual a la dificultad.
- 📖 Eliminar todo el daño y las heridas leves sufridas (pero no las graves).
- 📖 Si eres derrotado, decidir las consecuencias de tu propia derrota.
- 📖 Anular el éxito de otro personaje en una tirada y convertirlo en un fracaso.
- 📖 Imponerse automáticamente a otro personaje en una intriga.
- 📖 Eliminar permanentemente las penalizaciones asociadas a una cualidad negativa.
- 📖 Cancelar los efectos del sacrificio de 1 punto de Destino de otro personaje.
- 📖 Añadir un detalle significativo a una escena, como averiguar una pista importante, hallar la forma de salir de un atolladero o cualquier otro resultado útil y decisivo que te permita desarrollar la historia a tu favor.
- 📖 Evitar una muerte segura. Si utilizas esta opción, tu personaje es dado por muerto y se retira de la historia hasta el momento en que el Narrador considere oportuna su reaparición.

## BENEFICIOS

Una importante utilidad de los puntos de Destino es la adquisición de diversos **beneficios**, ventajas innatas que van desde la competencia en combate o la destreza social hasta la riqueza e incluso raros dones sobrenaturales. En este libro se describen varios beneficios que poseen los personajes, y en el libro de reglas de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol* se presentan muchos más.

## DESVENTAJAS

A menudo, los personajes de la saga de *Canción de hielo y fuego* tienen defectos, algunos de ellos mortales. Otros luchan por superar las carencias que el destino les ha dado. De este modo, algunos personajes de *CHFJR* poseen **desventajas**, cualidades negativas que les imponen alguna penalización o dificultad. En este libro puedes ver la descripción de varias desventajas que poseen los personajes de ejemplo, que incluyen Bastardo o Defecto. En *CHFJR* se incluyen otras desventajas, como por ejemplo Cobarde, Deuda, Enemigo Jurado, Proscrito o Tullido.



# REGLAS DE JUEGO

*“El poder reside donde los hombres creen que reside. Ni más ni menos.”*

-VARYS

## LOS DADOS

Al igual que muchos otros juegos de rol, en *CHFJR* se utilizan dados para determinar el éxito o fracaso de las acciones y elecciones dramáticas que surgen durante el juego. En concreto se juega con dados de seis caras; los puedes encontrar en la mayoría de los juegos de mesa, aunque también están a la venta en tiendas especializadas (o incluso en las de todo a cien). Para jugar a este juego necesitaréis al menos diez dados de seis caras, aunque es mejor que sobren y no que falten. Es posible que los jugadores quieran sus propios dados, aunque también pueden compartirlos.

## CÓMO USAR LOS DADOS

La cantidad de dados que usas para una tirada delimita tus posibilidades de éxito en una tarea concreta. La habilidad que describa mejor la acción que intentas llevar a cabo determina la cantidad de dados que puedes tirar. Cuando tiras dados para intentar algo, se dice que estás haciendo una **tirada de habilidad**. Estos dados son los dados normales de la tirada de habilidad, y sus resultados se suman. De este modo, si haces una tirada con una habilidad de rango 3, lanzarás tres dados de seis caras. Suponiendo que obtuvieras un 2, un 3 y un 5, sumarías los resultados para un total de 10.

A veces podrás tirar dados adicionales denominados **dados de bonificación**. El resultado de estos dados nunca se añade al total de los dados normales; en vez de eso, se usan para incrementar tus posibilidades de obtener un resultado mejor. Los dados de bonificación nunca se tiran solos; hay que lanzarlos junto a los dados normales de la tirada de habilidad, y luego te quedas con tantos de los mejores resultados como dados de habilidad tuvieras disponibles para la tirada. Los dados de bonificación se indican con un número seguido de una B mayúscula, siendo el número la cantidad de dados de bonificación que puedes tirar. Siguiendo con el ejemplo anterior, si haces una tirada con una habilidad de rango 3 y dos dados de bonificación (2B), lanzarás *cinco* dados de seis caras y sumarás los *tres* resultados más elevados (tantos como el número de dados de habilidad).

## MODIFICADOR

Un **modificador** es una bonificación o penalización que se aplica al resultado de una tirada. Los modificadores se expresan como signos de suma o resta seguidos de un número, y su aplicación es tan sencilla como sumar o restar dicho número al resultado de la tirada. Los modificadores pueden deberse a factores circunstanciales como la presencia de humo o niebla, las heridas sufridas y muchos más.

## DADOS DE PENALIZACIÓN

Los **dados de penalización** son desventajas poco habituales que vienen impuestas por heridas graves o defectos. Cada dado de penalización anula 1 dado de habilidad a la hora de calcular el resultado final. Los dados de penalización se aplican después de hacer la tirada y descartar dados de bonificación. También se expresan de forma abreviada; cuando leas -1D, significa que tienes 1 dado de penalización.

### EJEMPLO

El personaje de Steve, Reinhart, ha sufrido una herida grave que impone 1 dado de penalización a todas sus tiradas. En el fragor del combate dispara una flecha con su arco largo contra un salvaje que carga hacia él. Steve tiene Puntería 4 (Arcos 2). Tira 6 dados y saca 6, 5, 4, 4, 3 y 1. Usa sus dados de bonificación para descartar el 1 y el 3, pero también debe renunciar a uno de sus 4 a causa del dado de penalización, por lo que el total de su tirada es 15

## TIRADAS DE HABILIDAD

Siempre que se intente llevar a cabo alguna acción con consecuencias dramáticas o resultados inciertos, hay que hacer una **tirada de habilidad**. Las tiradas de habilidad se resuelven tirando varios dados y sumando sus resultados con el objetivo de superar la dificultad de la acción. La cantidad de dados a tirar viene determinada por la habilidad más aplicable a la situación. Por ejemplo, si intentas clavarle tu espada a un capa dorada, usarías tu habilidad de Combate cuerpo a cuerpo, pero si lo que quieres es escalar el muro de una fortaleza, tendrías que hacer una tirada de brío. Las tiradas de habilidad constan de varios pasos sencillos (pero no te asustes, te resultarán muy simples cuando le hayas cogido el tranquillo).

### PASO 1: EL JUGADOR DECLARA LA ACCIÓN.

### PASO 2: EL NARRADOR DECIDE QUÉ HABILIDAD ES LA MÁS APROPIADA.

### PASO 3: EL NARRADOR ESTABLECE LA DIFICULTAD.

### PASO 4: EL JUGADOR TIRA TANTOS DADOS COMO SU RANGO DE HABILIDAD.

### PASO 5: EL JUGADOR SUMA LOS RESULTADOS Y APLICA CUALQUIER MODIFICADOR PERTINENTE.

### PASO 6: EL JUGADOR COMPARA EL RESULTADO CON LA DIFICULTAD.

### PASO 7: EL NARRADOR DESCRIBE LOS EFECTOS DE LA ACCIÓN.

### PASO 1: EL JUGADOR DECLARA LA ACCIÓN

Antes de tirar los dados, anuncia qué es lo que quieres hacer y el Narrador determinará si hace falta una tirada para ello. Por norma general, si la acción deseada no entraña un riesgo significativo o no hay consecuencias importantes en caso de fallo, no habrá necesidad de hacer ninguna tirada; no obstante, el Narrador siempre tiene la última palabra. Algunas de las acciones que podrían requerir una tirada son un combate, escalar una pared, recordar información importante, dirigirse al rey de forma apropiada, gobernar una embarcación en pleno temporal y otras situaciones similares. Resumiendo, si el resultado de la acción no es claro o tiene consecuencias dramáticas, probablemente haga falta una tirada.

### EJEMPLO

El personaje de Nicole, lady Renee, se topa con un par de conspiradores que planean asesinar a su padre, lord Tybalt, así que decide ocultarse entre las sombras y aguzar el oído.

### PASO 2: EL NARRADOR ELIGE UNA HABILIDAD

Cuando el Narrador haya determinado si hay que hacer una tirada, debe decidir la habilidad a usar para la misma. Las habilidades son flexibles, por lo que se pueden utilizar distintos métodos para superar los retos planteados en el juego. Una misma acción podría requerir el uso de una habilidad en unas circunstancias concretas y el de otra completamente distinta en un entorno diferente. Por ejemplo, podrías utilizar tu Persuasión para engañar a un guardia y convencerlo de que te deje pasar, o bien recurrir a tu Estatus para ejercer tu notoriedad y ordenar al guardia que se aparte. Aun siendo dos métodos distintos, el resultado deseado es el mismo: pasar por encima del guardia.

Normalmente el Narrador determinará la habilidad que se debe utilizar, pero el jugador también puede influir en esta decisión. Basta con que declare la habilidad que desea usar y cómo quiere hacerlo, y si entra dentro de lo razonable, el Narrador debería permitirlo. Evidentemente sería ridículo utilizar Idioma para preparar por un muro o apuñalar a un enemigo, pero basta con aplicar el sentido común.

### EJEMPLO

Como Renee está intentando espiar la conversación, el Narrador decide que la habilidad más apropiada para esta situación es la Percepción.

### PASO 3: EL NARRADOR ESTABLECE LA DIFICULTAD

Una vez determinada la habilidad, el Narrador establece la dificultad de la tirada. Esta dificultad determina la complejidad y el desafío que entraña la acción. Los distintos valores numéricos de la dificultad están designados mediante descriptores cualitativos que ayudan a estimar lo ardua



que puede resultar una tarea; por ejemplo, las acciones de Rutina tienen dificultad 6, las Moderadas tienen dificultad 9, y así sucesivamente. Para más información, consulta **Dificultad** más adelante en esta misma sección.

### EJEMPLO

*El Narrador sopesa la situación. Está oscuro, por lo que Renee no puede ver bien a los conspiradores ni su expresión corporal. También están a cierta distancia, y por si fuera poco hablan entre susurros. El Narrador decide que la dificultad de la tirada es Complicada (12).*

## PASO 4: EL JUGADOR TIRA LOS DADOS

Ahora que ya sabes la habilidad que has de usar y la dificultad a superar, tira tantos dados como el valor que tengas en dicha habilidad. Habrá muchas ocasiones en las que puedas tirar dados adicionales o dados de bonificación.

### EJEMPLO

*Lady Renee tiene Percepción 3, por lo que puede hacer una tirada de tres dados. Sin embargo, también tiene Observación 2B, una especialidad de Percepción aplicable a esta situación, por lo que dispone además de dos dados de bonificación. Nicole tira cinco dados, pero solo sumará los resultados de los tres mejores para calcular el total de su tirada de habilidad.*

## PASO 5: EL JUGADOR SUMA LOS

### DADOS Y APLICA MODIFICADORES

Después de tirar los dados, suma los que quieras guardar y añade o sustrae cualquier modificador pertinente. El total es el **resultado final** de la tirada.

### EJEMPLO

*Nicole tira cinco dados (los tres de su habilidad más los dos dados de bonificación que le otorga su especialidad) y saca 6, 6, 5, 2 y 1. Descarta dos de los dados (el 2 y el 1, gracias a sus dados de bonificación) y suma los demás para hacer un total de 17.*

## PASO 6: EL JUGADOR COMPARA

### EL RESULTADO CON LA DIFICULTAD

Ahora que ya tienes un total, compáralo con la dificultad de la acción. Si es igual o superior, has tenido éxito en tu intento. Si el resultado final es inferior a la dificultad de la tirada, has fallado.

### EJEMPLO

*La dificultad de la tirada era Complicada (12). Como Nicole la ha superado con un resultado final de 17 en su tirada, ha tenido un éxito considerable.*

## PASO 7: EL NARRADOR DESCRIBE LOS

### EFFECTOS DE LA ACCIÓN

Una vez determinado el resultado de la tirada, el Narrador describe los efectos y las posibles consecuencias del éxito o fracaso en la acción.

### EJEMPLO

*La tirada de Nicole fue lo bastante buena como para permitir a su personaje captar la mayor parte de la conversación, así que el Narrador procede a hacerle un resumen. Aunque ambos conspiradores han tenido la prudencia de no revelar sus identidades, Nicole sabe que pretenden cometer un acto de traición, y gracias a esta información podrá frustrar su maquiavélico plan.*

## TIPOS DE TIRADAS

Todas las tiradas se hacen más o menos igual, independientemente de lo que se vaya a intentar. Sin embargo, la interpretación del éxito varía según el tipo de tirada. En todos los casos se realizan tirando tantos dados como el valor de la habilidad a usar, además de cualesquier dados de bonificación concedidos por especialidades y cualesquier modificadores positivos o negativos. El resultado de estas tiradas se compara con la dificultad de la acción para determinar si el personaje ha tenido éxito o no.

## TIRADA BÁSICA

Una **tirada básica** es la tirada normal para realizar casi cualquier acción. Si en la mecánica del juego o en la descripción de la situación no se indica el tipo de tirada, se utiliza una tirada básica para resolver la acción. El proceso a seguir es el que se describe anteriormente, en la sección **Tiradas de habilidad**.

## TIRADAS BÁSICAS PROLONGADAS

Algunas acciones son tan complejas o tratan de conseguir tanto que se requiere más de una tirada para determinar su éxito. Si un personaje decide escalar un acantilado escarpado, podría necesitar varias tiradas de Brío para llegar hasta la cima; por otro lado, un maestro que investigue el linaje de una familia que afirma descender de los Fuegoscurio aspirantes al trono tendría que hacer múltiples tiradas de Conocimiento hasta dar con las pruebas que busca. Cada tirada realizada cubre un determinado lapso de tiempo. Una vez obtenida la cantidad requerida de éxitos, la tarea se da por concluida.

## COMPETICIÓN

Las **competiciones** se dan cuando dos personajes se esfuerzan o compiten por alcanzar un mismo objetivo. Ambos personajes hacen sus respectivas tiradas contra la misma dificultad; gana el personaje que consiga superar la dificultad con mayor grado de éxito.

### EJEMPLO

*Chris y Hal se enfrentan en una carrera a pie. Ambos acabarán llegando a la línea de meta, pero compiten por ver cuál de los dos la cruza primero. El Narrador pide a ambos jugadores que hagan sendas tiradas de competición Automáticas (0) de Brío. Chris tiene Brío 3, mientras que Hal tiene Brío 2 (Correr 1). Chris tira los dados y saca 6, 4 y 1, lo que hace un total de 11. Hal tira los suyos y saca 5, 2 y 2; descarta uno de los 2 gracias a su dado de bonificación, por lo que obtiene un total de 7. Chris gana la carrera.*

## CONFLICTO

Los **conflictos** se usan ante todo en combate, guerras e intrigas; en general, para todo lo que funcione como un “ataque”, ya sea dar una estocada con una espada, deslizarse en silencio sin ser detectado por un guardia o emplear una argucia para seducir a un noble. En la práctica, siempre que quieras “hacerle” algo a alguien has de efectuar una tirada de conflicto. A diferencia de las básicas o las de competición, en las que el personaje mide su capacidad de superar el reto y la complejidad de la acción, las tiradas de conflicto enfrentan directamente su habilidad con la de su adversario. La dificultad de estas tiradas es la Defensa de dicho adversario. Por lo general, la Defensa de un adversario es igual a 4 veces su rango en la habilidad que emplea para oponerse a tu “ataque”: Percepción contra Discreción, la virulencia de un veneno contra la Constitución, etc. Sin embargo, en caso de un combate, la Defensa del adversario es la suma de sus rangos en varias habilidades (para más información consulta la sección **Combate**).

## ¿QUIÉN HACE LA TIRADA?

Ante la perspectiva de tener que realizar una tirada de conflicto, es habitual que no esté muy claro quién tiene que hacer la tirada y quién ha de defenderse contra ella. Por ejemplo, supongamos que un personaje intenta esconderse para que un guardia no lo encuentre. Para determinar quién debe hacer la tirada hay que decidir cuál de los dos personajes es el adversario activo. Si el guardia está buscando activamente al personaje, que simplemente se limita a mantenerse en las sombras o esperar dentro



de un armario, es el guardia el que debe realizar la tirada. Por otro lado, si un personaje intenta colarse a hurtadillas por detrás de un vigilante, el personaje deberá hacer una tirada de Discreción contra el valor pasivo de Percepción del vigilante.

## CONFLICTOS SIMULTÁNEOS

Hay ocasiones en las que los adversarios se “atacan” mutuamente al mismo tiempo. En estos casos ambos personajes deben hacer una tirada, y el que obtenga el resultado más alto gana el conflicto. Volviendo al ejemplo del personaje oculto y el guardia que lo busca, si el primero intenta deslizarse en silencio para eludir al guardia, ambos tendrían que hacer tiradas de sus respectivas habilidades, y la victoria sería para el personaje que sacara el resultado más alto.

## DIFICULTAD

Toda acción tiene asociada una **dificultad**, un número que indica lo difícil que resulta de llevar a cabo. Si la tirada del personaje iguala o supera esta dificultad, habrá conseguido realizarla con éxito. Las dificultades se clasifican en incrementos de tres puntos, comenzando desde el 0 para las acciones automáticas y subiendo de dificultad hasta llegar a 21 (o más) para las acciones verdaderamente heroicas. Para más información sobre los distintos niveles de dificultad consulta la tabla **Dificultades**.

DIFICULTADES	
DESCRIPCIÓN	VALOR
Automática	0
Fácil	3
Rutina	6
Moderada	9
Complicada	12
Difícil	15
Muy difícil	18
Heroica	21+

## GRADOS DE ÉXITO

Para tener éxito en la tirada solo hay que igualar la dificultad de la acción. Pero si superas dicha dificultad por un margen significativo, tu intervención podría ser mucho más efectiva. Para la mayoría de las acciones esto se traduce en menos tiempo, menos esfuerzo o mejores resultados. En habilidades como Combate cuerpo a cuerpo o Puntería, cuanto mayor sea el grado de éxito, más daño inflige el ataque.

GRADOS DE ÉXITO	
LA TIRADA SUPERA LA DIFICULTAD POR...	GRADOS DE ÉXITO
0-4	Uno, éxito insignificante
5-9	Dos, éxito considerable
10-14	Tres, éxito increíble
15+	Cuatro, éxito asombroso

## INTERPRETACIÓN DE LOS GRADOS DE ÉXITO

La mayoría de las veces basta con un éxito insignificante. Sin embargo, el Narrador podría exigir un determinado grado de éxito para poder llevar a cabo satisfactoriamente una acción, sobre todo cuando el tiempo y la calidad de la misma sean factores importantes. Por ejemplo, cantar una elegía por el hijo caído de un noble influyente podría ser una tirada de dificultad Moderada (9), pero si el personaje desea conseguir una audiencia privada con el noble tendría que obtener un éxito increíble (3 grados de éxito) en esa misma tirada, lo que en la práctica la convierte en una tirada Muy difícil (19). Como es lógico, no conseguir este éxito arrollador no significa que el personaje no interpretara bien su canción; simplemente, no lo hizo lo bastante bien como para alcanzar el objetivo que se había marcado.

## COMBATE

*“Protegedme, roble y hierro, o acabaré en el infierno.”*

-VIEJO PROVERBIO

Luchar es ley de vida, y de muerte, en los Siete Reinos. Un señor feudal debe estar preparado para luchar si quiere defender sus tierras, un banderizo ha de estarlo a su vez para luchar por su señor, y la plebe para nutrir las filas de sus ejércitos. Los brutales intercambios de espadas y hachazos y las mortales consecuencias de estos enfrentamientos suponen la acción en estado puro del juego de tronos. El combate es peligroso, y su desenlace puede saldarse con personajes tullidos, capturados o incluso muertos.

## ASALTOS, TURNOS Y ACCIONES

Cuando empieza un combate, el juego pasa a medirse en intervalos de tiempo denominados **asaltos de combate** (o sencillamente **asaltos**). Cada asalto dura aproximadamente unos seis segundos. Así, diez asaltos de combate equivalen a un minuto de juego.

Durante un asalto, cada jugador y adversario disponen de un **turno** para actuar. Un turno es una oportunidad para hacer algo significativo que pueda (o no) afectar al desarrollo del combate. Aunque los asaltos de combate consisten en tan solo seis segundos, cada personaje actúa siguiendo el orden de iniciativa, por lo que el personaje que realice la primera acción deberá resolverla y aplicar sus efectos antes que los demás.

En su turno, un jugador puede llevar a cabo cualquiera de las acciones disponibles para su personaje. La mayoría se engloban dentro de uno de estos tres tipos: mayores, menores y gratuitas.

Una **acción mayor** consume la mayor parte del turno de un combatiente, y representa una violenta serie de estocadas, una carrera a través del campo de batalla y otros movimientos similares.

Las **acciones menores** son similares a las mayores, pero consumen menos tiempo, de tal modo que se pueden combinar dos acciones menores por turno en lugar de llevar a cabo una acción mayor. No se pueden reservar acciones menores para asaltos posteriores; únicamente pueden usarse para el asalto actual.

Por último, las **acciones gratuitas** son acciones menores que consumen muy poco tiempo. Por lo general suelen ser cosas como gritar órdenes a subordinados, desenvainar o soltar armas y cualquier otra cosa que apenas requiera tiempo. Normalmente se pueden realizar todas las acciones gratuitas que se quiera, pero el Narrador podría limitarlas si considera que una conversación se alarga demasiado o un personaje tarda más de la cuenta en registrar sus alforjas.

## DAÑO Y DERROTA

El objetivo de todo combate es **derrotar** al enemigo. Aunque no siempre es así, derrotar a un adversario suele consistir en acabar con su vida. Sin embargo, si el adversario se rinde, huye o cae inconsciente, también se considera derrotado. Infligir **daño** es el medio para derrotar a un oponente, y la mayoría de las acciones de combate consisten en causar daño suficiente para matar, mutilar u obligar al enemigo a claudicar. Dado que la curación y la recuperación son bastante precarias y complicadas en esta ambientación, raro es el combate que llega a sus últimas consecuencias.

## LA TIRADA DE CONFLICTO

La principal forma de infligir daño es mediante tiradas de conflicto. El atacante efectúa una tirada de Combate cuerpo a cuerpo o de Puntería contra la Defensa en combate de su adversario. Si la iguala o supera, le infligirá el daño básico determinado por el arma empleada, multiplicado por lo grados de éxito obtenidos en la tirada de ataque. La Protección del adversario reduce el daño sufrido, pero todo el sobrante se sustrae de su Salud. Cuando la Salud de un



## ARMAS

ARMA	ESPECIALIDAD	ENTRENAMIENTO	DAÑO †	CUALIDADES
BASTÓN	A. contundentes	-	Brío	A dos manos, Rápido
MARTILLO DE GUERRA	A. contundentes	-	Brío	A dos manos, Aplastante 2, Impedimento 1, Lento, Poderoso
PORRA/GARROTE	A. contundentes	-	Brío-1	Secundaria +1
ESPADA BASTARDA	A. de hoja larga	1B	Brío+1	Adaptable
ESPADA LARGA	A. de hoja larga	-	Brío+1	-
DAGA	A. de hoja corta	-	Agilidad-2	Defensiva +1, Secundaria +1
ESTILETE	A. de hoja corta	1B	Agilidad	Perforante 2
PUÑAL	A. de hoja corta	-	Agilidad-2	Secundario +2
BROQUEL	Escudos	-	Brío-2	Defensivo +1, Secundario +1
ESCUDO GRANDE	Escudos	1B	Brío-2	Defensivo +4, Impedimento 1
ESCUDO DE TORRE	Escudos	2B	Brío-2	Defensivo +6, Impedimento 2
ESPADA BRAAVOSI	Esgrima	1B	Agilidad	Defensiva +1, Rápida
HACHA DE BATALLA	Hachas	-	Brío	Adaptable
HACHA DE MANO	Hachas	-	Brío-1	Defensiva +1, Secundaria +1
LANZA	Lanzas	-	Brío	Rápida
LANZA DE TORNEO	Lanzas	1B	Trato animal +3	De jinete, Frágil, Impedimento 1, Larga, Lenta, Poderosa
CUCHILLO	Pelea	-	Brío-2	Rápido, Secundario +1
GUANTELETE	Pelea	-	Brío-2	De agarre, Secundario +1
PUÑO	Pelea	-	Brío-3	De agarre, Secundario +1
ARCO DE DOBLE CURVA	Arcos	1B	Agilidad+1	A dos manos, Largo alcance, Poderoso
ARCO LARGO	Arcos	1B	Agilidad+2	A dos manos, Aparatoso, Largo alcance, Perforante 1
CUCHILLO	A. arrojadizas	-	Agilidad-1	Corto alcance, Rápido
HACHA DE MANO	A. arrojadizas	-	Brío	Corto alcance
JABALINA	A. arrojadizas	-	Brío	Corto alcance
LANZA	A. arrojadizas	-	Brío	Corto alcance
BALLESTA LIGERA	Ballestas	-	Agilidad+1	Largo alcance, Lenta, Recarga (acción menor)
BALLESTA MEDIANA	Ballestas	-	Agilidad+1	A dos manos, Largo alcance, Lenta, Letal, Perforante 1, Recarga (acción menor)

†Mínimo

personaje cae a 0, es derrotado y el vencedor del combate decide las consecuencias de su derrota.

## CARACTERÍSTICAS DE COMBATE

Algunas habilidades son más útiles para el combate que otras; se utilizan para calcular información vital como la Defensa en combate, la Salud y la capacidad de Movimiento. A continuación se ofrece un resumen de las características de combate y los procedimientos para calcularlas.

## DEFENSA EN COMBATE

La primera línea de defensa contra los ataques es la Defensa en combate, que se calcula mediante la siguiente fórmula.

**DEFENSA EN COMBATE = AGILIDAD + BRÍO + PERCEPCIÓN +  
BONIFICACIÓN DEFENSIVA (POR ESCUDOS O ARMAS DE PARADA) –  
PENALIZACIÓN POR ARMADURA**

### EJEMPLO

Hal calcula la Defensa en combate de su caballero errante. Tiene Agilidad 3, Brío 4 y Percepción 3, por lo que su Defensa en combate básica es de 10. Cuando embraza un escudo grande, incrementa su Defensa en combate a 14, y si viste su armadura de placas completa, su Defensa en combate baja a 8. Un escudo grande posee la cualidad Defensiva +4, y la armadura de placas completa impone una penalización de -6.

## SALUD

La Salud es la capacidad que tiene el personaje para encajar el daño y seguir combatiendo. La cantidad de daño sufrido no afecta para nada al personaje; mientras le quede al menos 1 punto de Salud, podrá seguir luchando sin ninguna reducción de sus habilidades.

**SALUD = CONSTITUCIÓN X 3**

### EJEMPLO

El caballero errante de Hal tiene Constitución 4, por lo que su Salud es de 12 (4x3).

## MOVIMIENTO

El Movimiento describe la distancia que puede cubrir el personaje si emplea una acción para desplazarse en su turno. La mayoría de los personajes se mueven 4 metros si no llevan armadura ni acarrean objetos que causen Impedimento. Por cada 2 dados de bonificación que tenga un personaje en la especialidad Correr, podrá desplazarse 1 metro adicional cada vez que se mueva. No obstante, si el personaje solo tiene 1 rango en Brío, su Movimiento se reduce a 3 metros. Los personajes que lleven armadura pueden moverse más despacio de lo normal. Cada 2 puntos de Impedimento que posea la armadura reducen el Movimiento del personaje en 1.

### EJEMPLO

El personaje de Hal tiene 2B en Correr, por lo que su Movimiento es de 5 metros. Sin embargo, su armadura de placas completa (Impedimento 3) reduce su Movimiento en 1 para un total de 4 metros.



## ARMADURA

La armadura refleja el prestigio, la fortuna y la destreza marcial de un guerrero, pero por más que magnifique o menoscabe su reputación, no deja de ser un medio de protección. Todas las armaduras poseen tres características, recogidas en la tabla **Armaduras**: Protección, Penalización e Impedimento.

## PROTECCIÓN

Todas las armaduras ofrecen un cierto grado de protección, representado por esta característica. Siempre que el personaje sufra daños en combate, podrá reducirlos tanto como el valor de Protección de la armadura que lleve puesta. El daño recibido puede quedar reducido a 0, pero nunca a números negativos.

## PENALIZACIÓN POR ARMADURA

Las armaduras pueden bloquear golpes mortales, pero también tienen efectos negativos. Las más pesadas limitan el movimiento, haciendo que el usuario tarde más en reaccionar ante sus enemigos y tenga problemas para mantener el equilibrio. Todas las armaduras imponen una penalización que debe aplicarse a la Defensa en combate, al valor pasivo de Agilidad y al resultado de todas las tiradas de Agilidad.

## IMPEDIMENTO

Las armaduras más pesadas poseen un valor de Impedimento. Como se ha mencionado anteriormente, cada 2 puntos de Impedimento reducen el Movimiento del personaje en 1, y cada punto de Impedimento reduce su Carrera en 1.

ARMADURAS			
ARMADURA	PROTECCIÓN	PENALIZACIÓN	IMPEDIMENTO
ROPA	0	0	0
TÚNICA, VESTIMENTA	1	0	1
CUERO BLANDO	2	-1	0
CUERO ENDURECIDO	3	-2	0
COTA DE ANILLAS	4	-2	1
COTA DE MALLA	5	-3	2
CORAZA	5	-2	3
COTA DE ESCAMAS	6	-3	2
PLACAS Y MALLAS	7	-4	2
PLACAS	10	-6	3

## ARMAS

Las armas son algo más que meras herramientas. Al igual que las armaduras, son un símbolo del estatus, el entrenamiento y la experiencia de quienes las empuñan. Un combatiente armado con una espada braavosi luchará de un modo distinto a un guerrero que esgrima un mandoble. La tabla **Armas** contiene un resumen de las armas más comunes de Poniente y que se emplean en las reglas de *inicio*. Al igual que las armaduras, las armas poseen cualidades que las describen.

## ESPECIALIDAD

Esta columna de las tablas indica la especialidad que se aplica a las tiradas de Combate cuerpo a cuerpo cuando se empuña el arma.

## ENTRENAMIENTO

Algunas armas son más fáciles de manejar que otras. Para reflejar su complejidad, algunas armas requieren un rango mínimo en la especialidad para ser utilizadas adecuadamente. Por cada rango que te falte, sufres un dado de penalización en tu tirada de Combate cuerpo a cuerpo. Si por el contrario cumples con el rango requerido por el arma, pierdes esa misma cantidad de dados de bonificación en tu tirada.

## DAÑO

El daño causado por un arma depende de su factura y de la destreza de quien la empuña. El daño básico es igual al rango del usuario en la habilidad indicada. Muchas armas aplican modificadores adicionales, que se deben añadir o restar al rango de la habilidad pertinente. La mayoría de las armas de Combate cuerpo a cuerpo dependen de Brío, y las de proyectiles suelen infligir tanto daño como la Agilidad, aunque hay excepciones.

Este daño básico se multiplica por el número de grados de éxito obtenidos en la tirada de ataque, así que un éxito marginal (un grado) inflige el daño base, 2 grados hacen el doble, 3 grados el triple, y así sucesivamente. Solo después de haber calculado este daño total se le resta la Protección del objetivo.

## CUALIDADES

Del mismo modo que los personajes, las armas poseen cualidades. Algunas se traducen en ventajas que proporcionan un beneficio táctico en combate, mientras que otras imponen penalizaciones que compensan un daño excesivo o una ventaja superior. La mayoría de las armas tienen al menos una cualidad.

### A DOS MANOS

Las armas de mayor tamaño deben empuñarse con ambas manos para manejarse adecuadamente en combate. Si se utilizan con una sola mano, se aplican 2 dados de penalización a las tiradas de Combate cuerpo a cuerpo.

### ADAPTABLE

Un arma Adaptable está diseñada para ser utilizada con una o dos manos. Si un personaje la empuña con ambas manos, se añade un +1 al daño básico del arma.

### CORTO ALCANCE

Un arma de Corto alcance posee un alcance efectivo de 10 metros, lo que significa que el usuario puede atacar a cualquier objetivo que se encuentre a un máximo de 10 metros sin penalización. Es posible alcanzar a enemigos que estén más allá de este alcance, pero se aplica 1 dado de penalización por cada 10 metros adicionales. Así, atacar a un adversario que se encuentre a 11 metros de distancia supone 1 dado de penalización a la tirada de Puntería.

### DE AGARRE

Las armas De agarre permiten al usuario agarrar y sujetar al adversario, impidiendo así que se aleje o escape. Si un personaje consigue golpear a su adversario con un arma De agarre y su tirada iguala o supera su valor pasivo de Brío (aplicando la Fuerza), puede agarrarlo si lo desea.

Un personaje agarrado no puede moverse hasta que el atacante lo suelte (con una acción gratuita) o hasta superar una tirada de conflicto e Combate cuerpo a cuerpo (con una acción menor y aplicando la especialidad Pelea). Un adversario agarrado solo puede efectuar ataques con armas de pelea o de hoja corta. También sufre una penalización de -5 a su Defensa en combate (que no podrá caer por debajo de 1).

Usar un arma De agarre tiene sus limitaciones. Mientras un personaje tenga agarrado a su adversario no podrá moverse, y únicamente podrá realizar ataques contra él utilizando un arma De agarre o Secundaria.



## De jinete

Las armas De jinete son demasiado grandes y voluminosas para poder ser usadas a pie, y por tanto solo se utilizan a lomos de un caballo o cualquier otra montura. Utilizar una de estas armas a pie conlleva sufrir 2 dados de penalización a las tiradas de Combate cuerpo a cuerpo.

## Defensiva

Las armas Defensivas poseen una doble función. Pueden ser empleadas como armas, pero suelen ser más eficaces si se usan para desviar los ataques del adversario. Si un personaje empuña un arma Defensiva y no ataca con ella, puede añadir su bonificación defensiva a su Defensa en combate. Muchas armas Defensivas poseen también la cualidad Secundaria, lo que permite al usuario empuñarla en la mano torpe al tiempo que esgrime otra arma en la mano hábil. Si el usuario decide aplicar su bonificación por arma Secundaria al daño, pierde su bonificación defensiva hasta el comienzo de su próximo turno.

## Frágil

Si el usuario de un arma Frágil obtiene 2 grados de éxito o más al utilizarla en una tirada, el arma se rompe automáticamente.

## Impedimento

Algunas armas son tan pesadas o difíciles de manejar que restan velocidad al usuario. Si un arma posee Impedimento, este se añade a la puntuación total de Impedimento del personaje a efectos de reducir su Movimiento.

## Larga

Un personaje armado con un arma Larga puede atacar a adversarios que no estén adyacentes a él. Las armas Largas permiten realizar una tirada de Combate cuerpo a cuerpo contra adversarios situados a no más de 3 metros de distancia. Sin embargo, atacar con un arma Larga a un enemigo situado a menos de 3 metros de distancia impone 1 dado de penalización a la tirada de Combate cuerpo a cuerpo.

## Largo alcance

Siempre que dispongas de línea de tiro, un personaje puede disparar un arma de Largo alcance contra objetivos situados a una distancia máxima de 100 metros sin penalización. Por cada 100 metros adicionales de distancia que haya entre el tirador y su objetivo, se aplica 1 dado de penalización a la tirada de Puntería del atacante.

## Lenta

Un arma Lenta es tan pesada que no puede empuñarse con elegancia ni velocidad, por lo que no se pueden realizar ataques divididos con ellas.

## Letal

Algunas armas son tan eficaces que producen heridas terribles. Si un personaje derrota a su adversario con un arma Letal, la consecuencia de esta derrota será automáticamente la muerte. La víctima puede sacrificar un punto de Destino de la forma habitual para evitar este trágico final.

## Perforante

Las armas Perforantes atraviesan las armaduras. Si un personaje alcanza a su adversario con un arma Perforante, el daño infligido ignora tantos puntos de su Protección como el valor de esta cualidad.

## Poderosa

Los personajes más fuertes pueden imprimir su fuerza a las armas Poderosas para infligir más daño al impactar. Cada dado de bonificación que tenga un personaje en Fuerza incrementa el daño de un arma Poderosa en un +1.

## Rápida

Un arma Rápida ha sido diseñada para colarse por las defensas del adversario y atacar con gran velocidad. Si el usuario de un arma Rápida efectúa un ataque dividido con ella, recibe 1 dado de bonificación a cada tirada. Estos dados de bonificación *sí* pueden superar el límite de dados de habilidad de cada ataque.





## RECARGA

Un arma de Puntería con esta cualidad requiere una acción para ser recargada después de cada disparo. El propio enunciado de la cualidad indica el tipo de acción necesaria para recargar el arma (ya sea una acción menor o una acción mayor).

## SECUNDARIA

Las armas Secundarias pueden empuñarse en la mano torpe para añadir su modificador al daño infligido por el arma principal con una tirada de Combate cuerpo a cuerpo con éxito. Para disfrutar de este beneficio, el usuario debe emplear una acción mayor para efectuar un ataque con dos armas (ver página 14).

## ESTRUCTURA DEL COMBATE

Todos los combates siguen una misma secuencia, compuesta de varios pasos que se repiten a lo largo de una serie de asaltos hasta que termina el combate. Se trata de un procedimiento sencillo, y cuando hayáis resuelto un par de combates ya ni siquiera tendréis que consultarlos: os saldrán de manera natural.

PRIMER PASO: INICIATIVA

SEGUNDO PASO: ACCIÓN

TERCER PASO: RESOLUCIÓN

## PRIMER PASO: INICIATIVA

La **iniciativa** establece el orden en que se resuelven los turnos de los personajes que participan en un combate. Cada combatiente (o grupo de combatientes similares) debe hacer una tirada de Agilidad, aplicando la especialidad Rapidez. A continuación, el Narrador ordena los resultados de mayor a menor. El personaje que haya obtenido el resultado más alto actúa en primer lugar, seguido por el que obtuviera el segundo mejor resultado, y así sucesivamente hasta que todos los combatientes tengan asignado un lugar en la secuencia de turnos.

## EMPATES

Si se produce algún empate, se resuelve a favor del personaje con más dados de bonificación en Rapidez. Si el empate persiste, los combatientes empatados deberán volver a tirar Agilidad para desempatar. El resultado de esta segunda tirada no altera el orden de iniciativa de los demás combatientes; únicamente se usa para desempatar.

## RETRASAR EL TURNO

El resultado de la tirada de Agilidad determina el primer momento en el que el personaje dispone de una oportunidad para actuar en el asalto. No obstante, siempre se puede reservar la acción para actuar más tarde, aunque *nunca* se puede interrumpir el turno de otro personaje. Solo se puede actuar después de que otro personaje haya finalizado completamente su turno.

## SEGUNDO PASO: ACCIÓN

El alma del combate radica en las **acciones**. Las decisiones que tomen los combatientes, el éxito o fracaso en sus tiradas y el modo en que interactúen con el campo de batalla contribuirán a simular la emoción y el peligro del combate. La imaginación es el único límite que debéis imponeros a la hora de efectuar maniobras de combate, pero en esta sección se explican las acciones más habituales y eficaces que se pueden intentar.

Cada personaje, empezando por el de mayor iniciativa y acabando por el de menor, puede llevar a cabo una acción mayor o dos acciones menores. Una acción menor podría ser desplazarse, atacar, ponerse en pie o arrojar tras cobertura. Entre las acciones mayores se incluyen esquivar, cargar, tumbar a un adversario, derribar a un jinete de su montura y muchas más. Como regla general, una acción menor consume unos tres segundos de tiempo de juego, mientras que una acción mayor requiere de seis segundos. De este modo, si un personaje intenta hacer algo que no esté descrito en este capítulo, el Narrador puede calcular el tiempo que necesitará y juzgar si para ello se requiere una acción mayor o una menor.

## ATAQUE

## MENOR

Obviamente, el ataque es la acción más frecuente en combate. Siempre que el personaje empuñe un arma (convencional o improvisada), o si está desarmado pero tiene ganas de gresca, podrá atacar a un adversario.

- ♣ Si empuña un arma de cuerpo a cuerpo, deberá estar adyacente a su adversario. En esta situación se dice que ambos personajes están trabados en combate.
- ♣ Si está utilizando un arma de cuerpo a cuerpo con la cualidad Larga, podrá atacar a un adversario situado a no más de 3 metros de distancia.
- ♣ Si usa un arma de proyectiles con la cualidad Corto alcance, podrá atacar a un adversario situado a 10 metros o menos sin penalización.
- ♣ Si usa un arma de proyectiles con la cualidad Largo alcance, podrá atacar a un adversario situado a 100 metros o menos sin penalización.

Si el personaje reúne las condiciones necesarias, el jugador que lo controla realiza una tirada de Combate cuerpo a cuerpo o de Puntería y compara el resultado con la Defensa en combate de su adversario. Un impacto con éxito inflige el daño básico del arma multiplicado por los grados de éxito obtenidos en la tirada. Una vez totalizado el daño, el adversario le resta su PR y aplica todo el daño restante a su Salud. Solo se puede efectuar un ataque por asalto, independientemente de la acción que se requiera para ello; para atacar a más de un adversario a la vez es preciso emplear las acciones de ataque dividido o ataque con dos armas.

## EJEMPLO

*Gerald ataca a un espada juramentada de una casa rival. Gerald tiene Combate cuerpo a cuerpo 4 (Armas de hoja larga 4) y su adversario posee una Defensa en combate de 8. El jugador que lleva a Gerald tira ocho dados y se queda con los cuatro mejores resultados, sumando un total de 19 que supera la Defensa en combate del objetivo por 11 puntos. Normalmente la espada larga que esgrime Gerald inflige un daño igual a su Brío más 1. Gerald tiene Brío 4, por lo que causaría 5 puntos de daño asestando un ataque normal. Sin embargo, como ha obtenido 3 grados de éxito en la tirada (recordemos que ha superado la dificultad por al menos 10 puntos), inflige tres veces el daño normal (5 x 3), lo que suma un total de 15 puntos de daño. Su adversario viste una cota de anillas (PR 4) que reduce el daño sufrido a 11 puntos, un fuerte golpe.*

## ATAQUE DIVIDIDO

## MAYOR

Cuando un personaje se enfrenta a varios enemigos simultáneamente, puede cambiar de táctica y luchar contra todos a la vez, efectuando un ataque contra cada uno de ellos. Para hacerlo debe dividir sus dados de habilidad en Combate cuerpo a cuerpo entre sus adversarios de la forma que mejor le parezca. Es posible que también necesite dividir sus dados de bonificación, ya que nunca se pueden tirar más dados de bonificación que dados de habilidad. Cada ataque se resuelve por separado de la manera habitual.

## EJEMPLO

*Viendo que Gerald ha eliminado al espada juramentada en poco tiempo, dos caballeros errantes se lanzan sobre el guerrero clamando venganza. Ahora Gerald se enfrenta a dos adversarios, por lo que decide atacarlos a ambos en el mismo asalto. Divide sus ataques de forma equitativa, asignando 2 dados de habilidad y 2 dados de bonificación al primer ataque y otros tantos al segundo. Ambos caballeros errantes tienen una Defensa en combate de 9. El jugador que controla a Gerald saca un 10 en su primer ataque. Un impacto con éxito. Los dos caballeros errantes visten cotas de malla (PR 5), que reduce el daño (5) a 0. El segundo ataque de Gerald es otro 10, que vuelve a impactar pero tampoco basta para superar la armadura del segundo caballero.*

## ATAQUE CON DOS ARMAS

## MAYOR

Si el personaje esgrime un arma en la mano hábil y un arma Secundaria en la mano torpe, puede combinar ambas para efectuar un ataque más potente. Basta con sumar el modificador del arma Secundaria al daño causado con su arma principal; el daño total se inflige con una tirada de Combate cuerpo a cuerpo con éxito. Si el arma Secundaria posee la cualidad Defensiva, se perderá hasta el comienzo del próximo turno del personaje (ya que se ha usado para atacar).



## EJEMPLO

Mikala es una mercenaria de allende el mar Angosto. Ha estudiado el arte de combate de Braavos, por lo que esgrime una espada braavosi en la mano derecha y una daga en la izquierda. Ha pasado varios asaltos jugando con su adversario causándole cortes y rasguños por todo el cuerpo, pero ya se ha cansado del combate y decide entrar a matar. Renuncia a la bonificación defensiva de +1 que le ofrece su daga para poder sumar un +1 al daño de su ataque. Lanza un ataque e impacta con 3 grados de éxito. Normalmente infligiría 4 puntos de daño con su espada braavosi, pero como también ha utilizado su daga, el daño aumenta a 5; multiplicado por los 3 grados de éxito, causa un impresionante total de 15 puntos de daño a su enemigo.

## ATAQUES COMBINADOS

## MAYOR

Aunque tanto los ataques divididos como los ataques con dos armas requieren acciones mayores, se pueden combinar en un único ataque de la siguiente manera. Un personaje puede dividir sus dados de habilidad en Combate cuerpo a cuerpo entre múltiples adversarios. Estos ataques se resuelven de la forma habitual, pero el daño de cada uno de ellos se incrementa en tantos puntos como la bonificación del arma Secundaria empleada.

## ATAQUE DESDE LA SILLA

Este tipo de ataque se da cuando el personaje golpea desde la silla de una montura. Combatir a lomos de un caballo proporciona diversas ventajas, como una mayor maniobrabilidad, una posición más elevada, y si la montura está adiestrada para la guerra, también puede contribuir al ataque mordiendo y coceando a los enemigos. Cuando un personaje cabalga a lomos de una montura, recibe los siguientes beneficios:

- Utiliza el valor de Movimiento de la montura en lugar del suyo propio.
- Recibe 1 dado de bonificación a las tiradas de Combate cuerpo a cuerpo realizadas contra enemigos que vayan a pie.

Si además la montura está adiestrada para la guerra, el personaje disfrutará del siguiente beneficio adicional:

- Si la montura no se mueve durante el turno del personaje, incrementará en un +2 el daño infligido con sus tiradas de Combate cuerpo a cuerpo.

## ATACAR A UNA MONTURA

Aunque se considera muy poco honorable atacar a la montura de un jinete, esta siempre corre el riesgo de sufrir daños cuando participa en una refriega. Todo enemigo que ataque al personaje puede optar por golpear a la montura en su lugar. Si la Salud de una montura cae a 0, morirá. No obstante, el jinete puede gastar un punto de Destino para hacer que su montura sufra una herida leve o grave, reduciendo este daño de la manera habitual (ver Heridas leves más adelante en esta sección).

## MONTURAS MUERTAS

Si una montura muere mientras la cabalga un personaje, este debe realizar inmediatamente una tirada Complicada (12) de Trato animal. Si la supera, logrará apartarse de un salto y aterrizar a 1 metro de distancia de la pobre bestia. Pero si falla la tirada, la caída le causará un daño igual al rango de Brío de la montura (ignorando la armadura) y quedará atrapado bajo el cadáver del animal. Para salir de debajo de una montura muerta es preciso emplear una acción mayor y superar una tirada Moderada (9) de Agilidad o Brío (aplicando las especialidades Contorsionismo o Fuerza). Los aliados del personaje pueden ayudarlo de la forma habitual superando una tirada de Brío contra la misma dificultad. Mientras esté atrapado bajo su montura, el personaje sufre una penalización de -5 a su Defensa en combate.

## DERRIBAR A UN JINETE (MAYOR)

Además de efectuar un ataque directo, también se puede intentar derribar a un jinete de su montura. Esto solo puede intentarse con un arma de asta o que posea la cualidad De agarre. Para conseguirlo hay que realizar una tirada de Combate cuerpo a cuerpo contra el valor pasivo de Trato animal del adversario (se aplica la especialidad Montar). Si el resultado de la tirada es igual o superior, el adversario es derribado de la silla, cae al suelo junto a su montura y se queda tendido.

## OTRAS ACCIONES

Además de realizar ataques, existen muchas otras acciones que se pueden llevar a cabo durante un combate.

## APOYAR

## MENOR

Se puede utilizar una acción menor para ayudar a un aliado a realizar una tirada de habilidad. Para poder prestar apoyo a un aliado hay que estar adyacente a él (y a su adversario, si la ayuda va destinada a efectuar un ataque de Combate cuerpo a cuerpo). A discreción del Narrador, también puede ser necesario queotom en una tirada de Combate cuerpo a cuerpo, Puntería o cualquier otro tipo de habilidad ofensiva consume el turno de ataque del personaje que presta el apoyo.

## CARGA

## MAYOR

Cuando un personaje realiza esta acción, abandona toda medida de cautela y se abalanza sobre sus enemigos. La carga permite combinar el Movimiento con un ataque. Se puede efectuar una carga contra cualquier adversario que se encuentre a una distancia máxima igual al doble de Movimiento del personaje. Al final de la carga se puede realizar un ataque normal con 1 dado de penalización, pero el daño infligido al golpear se incrementa en un +2.

## CARRERA

## MAYOR

Un personaje puede esprintar para desplazarse a la máxima velocidad que le permitan sus piernas (y que equivale a cuatro veces su Movimiento).

## CEDER EL TURNO

## MAYOR

El personaje decide esperar a ver qué pasa. No realiza ninguna acción en su turno, pero recibe 2 dados de bonificación en la próxima tirada que haga (esta bonificación no le permite superar el límite habitual a sus dados de bonificación). Todo dado de bonificación sobrante se pierde. Este beneficio no se puede acumular cediendo el turno en múltiples asaltos consecutivos.

## CONducIR O MONTAR

## VARIA

Cuando un personaje cabalga, la acción de su montura se invierte en mover o atacar; sin embargo, para controlarla el jinete debe emplear una acción menor (si el animal está adiestrado para la guerra) o una acción mayor (si no lo está). Si la montura ha sufrido alguna herida, será necesario llevar a cabo una acción mayor para controlarla (independientemente de su adiestramiento).

Los vehículos tirados por animales funcionan de un modo parecido. Para conducir un vehículo hay que realizar una acción menor cada asalto. Si el conductor resulta muerto o abandona su puesto, el vehículo seguirá avanzando mientras el animal se sienta inclinado a tirar de él, normalmente en la última dirección que se le indicó. Los demás ocupantes del vehículo podrán moverse con normalidad, pero el interior del vehículo se considera terreno desfavorable. Si este movimiento lleva a alguno de los personajes a salir del vehículo, es posible que se caiga y sufra daños. Caer de un vehículo que se esté desplazando a poca velocidad inflige 1d6-3 puntos de daño, pero si está avanzando a gran velocidad el daño recibido aumenta a 1d6+3 puntos.

## ESQUIVAR

## MAYOR

Cuando la situación es desesperada, a veces es mejor apartarse del camino. Si un personaje esquiva puede desplazarse una distancia máxima igual a la mitad de su Movimiento en metros (normalmente para ponerse a cubierto). Para ello ha de realizar una tirada de Agilidad y utilizar el resultado en lugar de su Defensa en combate (aunque sea más bajo) hasta su próximo turno. Toda bonificación otorgada por armas Defensivas se añade al resultado de la tirada. Si el personaje tiene embrazado un escudo, también puede aplicar los dados de bonificación de su especialidad Escudos a la tirada de Agilidad.

## INTERACCIÓN

## MENOR

Esta acción permite manipular un objeto del entorno: recoger algo del suelo, mover un objeto, sacarlo de la mochila, desenvainar un arma y demás. También incluye abrir puertas o ventanas, accionar palancas y hacer cualquier cosa que consista en mover, empujar o tirar de elementos del entorno. La interacción

también permite a un personaje subirse a lomos de un caballo o introducirse en un vehículo.

Los objetos difíciles de alcanzar, como algo diminuto guardado en el fondo de la mochila, podrían requerir más tiempo (a discreción del Narrador).

### DESENVAINAR EN MOVIMIENTO

Se puede desenvainar un arma en movimiento, pero hacerlo impone 1 dado de penalización a todos los ataques hasta el turno siguiente.

### RECOBRAR EL ALIENTO

MAYOR

Un personaje puede tomarse un breve descanso (una acción mayor) para recuperar el resuello. Para ello deberá realizar una tirada Automática (0) de Constitución; cada grado de éxito obtenido le permite recuperar 1 punto de daño.

### TUMBARSE/PONERSE EN PIE

MEJOR

Un personaje puede arrojar al suelo o levantarse con una acción menor. Si su puntuación de Impedimento es de 2 o más, necesitará emplear una acción mayor para ponerse en pie.

### USAR UNA HABILIDAD

VARIA

Se pueden utilizar otras habilidades que no estén directamente relacionadas con el combate. Por ejemplo, se puede hacer una tirada de Brío para intentar echar abajo una puerta cerrada con llave, una tirada de Percepción para buscar una salida, una de Agilidad para agarrarse a una cuerda que se esté balanceando, etc. La dificultad de esta tirada dependerá de la acción que se quiera llevar a cabo, pero algunas tareas podrían resultar más complicadas en el fragor del combate.

Además, muchas habilidades pueden usarse en un asalto, pero otras son bastante más complejas y podrían necesitarse varios asaltos para completarlas mientras el combate se recrudece alrededor del personaje.

### PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino otorgan un ligero control sobre la suerte del personaje y permiten al jugador que lo controla modificar las circunstancias en mayor o menor grado. Gastar o sacrificar un punto de Destino en combate no requiere ninguna acción. Para más detalles sobre el uso de los puntos de Destino, consulta la página 7.

## TERCER PASO: RESOLUCIÓN

El combate continúa en asaltos sucesivos, durante los cuales cada participante resolverá su correspondiente turno, hasta que termine el combate. Cada asalto permite a todos los combatientes disponer de nuevas acciones y les ofrece una oportunidad de emplearlas como deseen. Este paso se repite hasta que haya un claro vencedor.

Cuando uno de los bandos haya huido o caiga derrotado, el combate se da por finalizado y los vencedores deciden el destino de los vencidos.

## DAÑO

Cuando un personaje golpea a su adversario en combate, este corre el riesgo de sufrir daños. Todo daño recibido que sobrepase el valor de Protección del objetivo se resta de su Salud. El daño acumulado no impone ningún tipo de penalización al rendimiento de un personaje hasta haber reducido su Salud a 0, momento en que es derrotado.

## REDUCCIÓN DEL DAÑO

Aunque el personaje medio tiene una reserva de Salud bastante pequeña, existen formas de reducir el daño sufrido para evitar ser derrotado. No hace falta realizar ninguna acción para utilizar estos sistemas de reducción de daño; es más, se puede reducir el daño en cualquier momento, incluso fuera del turno del personaje. Estos métodos pueden usarse indistintamente junto a la acción de recobrar el aliento.

Por regla general, los personajes poco importantes, como por ejemplo los soldados anónimos dirigidos por el Narrador, no hacen uso de estas opciones o de

la acción de recobrar el aliento; simplemente reciben daño a su Salud y son derrotados en cuanto esta llega a 0. De este modo las cosas suelen simplificarse, limitando las opciones más complejas a los personajes importantes de la historia.

## HERIDAS LEVES

Las **heridas leves** no revisten gravedad, pero son más duraderas que el daño. Cuando un personaje sufre daños, puede aceptar una herida leve para reducir el daño recibido en tantos puntos como su rango de Constitución. Cada herida leve que encaje de este modo le impone una penalización de -1 al resultado de todas sus tiradas. No se pueden recibir más heridas leves que el rango de Constitución del personaje.

### EJEMPLO

*Mientras lucha contra un guerrero salvaje de los Hombres Quemados, Mikel es golpeado y recibe 7 puntos de daño. No puede permitirse encajarlos todos porque sería derrotado, así que decide sufrir una herida leve en su lugar. Su Constitución es 3, por lo que puede eliminar 3 puntos del daño sufrido por cada herida leve que acepte. Decide recibir 2 heridas leves, reduciendo así el daño a 1 solo punto. Sin embargo, hasta que termine el combate sufrirá una penalización de -2 a todas sus tiradas, y solo podrá sufrir una herida leve más.*

## HERIDAS GRAVES

Algunos ataques son tan brutales y mortíferos que el único modo de sobreponerse a ellos es recibiendo una herida grave. Una herida grave anula todo el daño sufrido en un único impacto, pero a cambio impone 1 dado de penalización a todas las tiradas. Si un personaje acumula tantas heridas graves como su rango de Constitución, morirá.

### EJEMPLO

*Un asesino emerge de entre las sombras y ataca a Roberk con una daga, infligiéndole 20 puntos de daño, más que suficientes para derrotarlo en el acto. Consciente de que el asesino pretende acabar con su vida, Roberk se enfrenta a una muerte segura por derrota. Podría reducir el daño con heridas leves, pero quedaría prácticamente incapacitado para el resto del combate, así que opta por sufrir una herida grave en su lugar y recibir 1 dado de penalización a todas sus tiradas. ¡Al menos su Salud sigue intacta!*

## DERROTA

Si en algún momento la Salud de un personaje se reduce a 0 o menos, es derrotado y debe retirarse del combate. El adversario que lo haya derrotado deberá decidir qué le sucede. A continuación se explican las opciones más frecuentes.

## MUERTE

Este desenlace es el más habitual en todas las derrotas. El personaje derrotado muere. Dependiendo de la época en la que se ambienta la partida y del lugar donde haya muerto, es posible que el cadáver del personaje se levante como un muerto viviente... si es que uno cree en tales cosas.

## MUTILACIÓN

El vencedor podría perdonar la vida al personaje derrotado, pero dejarle un recuerdo para que nunca lo olvide. Algunos ejemplos son una fea cicatriz en el rostro o la pérdida de un ojo, un pulgar o cualquier otra parte de su cuerpo. Este desenlace reduce permanentemente una habilidad del vencido (a elección del vencedor) en 1 rango.

## TROFEO/RESCATE

El vencedor reclama al vencido o alguna de sus posesiones como trofeo. En los torneos esto suele significar que el vencedor se queda con la armadura y el caballo del personaje derrotado. En la guerra podría significar la esclavitud hasta que la familia del vencido se ofrezca a intercambiarlo por una suma de dinero o un prisionero de igual valor.



## VESTIR EL NEGRO

Aquellos que se honran de servir en la Guardia de la Noche pueden permitir que sus enemigos vestan el negro y se unan a los exploradores del Muro. Para muchos este es un destino peor que la muerte, pues implica una privación permanente de su estatus, su familia y sus posesiones terrenales. Para quienes valoran más su vida que tales nimiedades, vestir el negro es una oportunidad de seguir vivos.

## INCONSCIENCIA

El vencido cae inconsciente y es dado por muerto, pero despierta entre dos y doce horas después (tira dos dados y suma los resultados). Mientras esté inconsciente, el personaje se considera indefenso y puede ser rematado o devorado. Este destino también suele entrañar la muerte.

### CLAUDICAR

Un combatiente puede optar por **claudicar** para poder decidir él mismo las consecuencias de su derrota. Ante una derrota inminente y en su propio turno, el jugador puede plantear al Narrador los términos que aceptará su personaje para rendirse, incluidas las consecuencias de su derrota. Por ejemplo, podrías conceder que tu personaje sea derrotado y caiga inconsciente, o bien que sea capturado como esclavo. El Narrador puede aceptar los términos de la propuesta, rechazarlos o incluso presentar una contraoferta. Si el jugador rechaza la contraoferta del Narrador, no podrá claudicar.

### DESTINO Y DERROTA

También se puede sacrificar un punto de Destino para escoger una consecuencia distinta a la elegida por el vencedor. Si la familia del personaje es especialmente pobre, podría inclinarse por la mutilación o la muerte en vez de por el rescate. De igual modo, si el adversario está decidido a matarlo, el sacrificio de un punto de Destino podría salvar la vida al personaje y dejarlo inconsciente en su lugar.

### DAÑO EN SITUACIONES NO CONFLICTIVAS

En determinadas situaciones, un personaje puede recibir una herida leve que no sea resultado directo de un conflicto. Por ejemplo, si un personaje célebre por su destreza con la espada fuese capturado, podrían cercenarle la mano derecha (como le ocurrió a cierto miembro de la Guardia Real). Una herida de este tipo tendría repercusiones sobre la vida del personaje, y posiblemente afectaría a muchas de sus habilidades en mayor medida de lo que supondría una herida leve permanente. En estos casos el personaje debe sacrificar un punto de Destino y adquirir un defecto a cambio.

Además de las heridas leves permanentes, todo daño que sufra un personaje dentro o fuera del combate puede reducirse aplicando las reglas habituales. Así, cuando un personaje se prende fuego, podría reducir el daño a su Salud recibiendo en su lugar heridas leves (quemaduras de menor grado) o heridas graves (quemaduras de mayor grado). Del mismo modo, un personaje que caiga desde cierta altura podría disminuir el daño sufrido rompiéndose un hueso pequeño (herida leve) o la pierna entera (herida grave). Si el daño recibido reduce la Salud del personaje a 0, lo más normal es que el personaje muera (la naturaleza no se caracteriza por su clemencia). Como el daño a la Salud se recupera al final del encuentro, el daño sufrido fuera del combate no se tiene en cuenta si no causa una herida leve o grave.

Pero algunas amenazas son tan letales que ni siquiera una herida grave puede evitar la muerte. Caer desde varias decenas de metros, zambullirse en un pozo de lava o beberse un pichel lleno de fuego valyrio son eventos tan mortales que para sobrevivir a ellos únicamente se puede recurrir al destino. Siempre que un personaje se enfrente a una muerte segura, solo podrá eludirla sacrificando un punto de Destino.

## RESTABLECIMIENTO DE HERIDAS

Las heridas sufridas en combate acaban curándose con el tiempo. La velocidad de recuperación depende del tipo de herida recibida. El daño causado a la Salud desaparece rápidamente. Las heridas leves tardan un poco más, a veces incluso una semana o más. Las heridas graves pueden afligir a un personaje durante meses; tales son los peligros del combate.

## DAÑO

Los puntos de daño representan pequeñas heridas de poca importancia, poco más que cortes y rasguños. Todo el daño restado de la Salud se recupera al final del combate.

## HERIDAS LEVES

Las heridas leves son aún más serias que el daño, y por eso tardan más en curarse. Se puede hacer una tirada de Constitución un día después de haber recibido una herida leve. La dificultad de esta tirada depende del nivel de actividad del personaje. Dirígete a la tabla de **Restablecimiento de heridas leves**. Cada grado de éxito obtenido elimina 1 herida leve, pero si el personaje falla la tirada no se recuperará en absoluto. Si además obtiene un fallo por 5 puntos o más, *sufrirá* otra herida leve (si ya no puede tener más heridas leves, recibirá una herida grave en su lugar).

### RESTABLECIMIENTO DE HERIDAS LEVES

ACTIVIDAD	EJEMPLO	DIFICULTAD
NULA O LEVE	Nada de combates, equitación ni actividad física	RUTINA (6)
MODERADA	Viajar, un poco de actividad física	MODERADA (9)
EXTENUANTE	Combatir, montar a caballo, mucha actividad física	COMPLICADA (12)

## HERIDAS GRAVES

Las heridas graves son las peores, las que tardan más en curar y pueden dejar secuelas permanentes. Se puede hacer una tirada de Constitución una semana después de haber recibido una herida grave. La dificultad de esta tirada depende del nivel de actividad del personaje. Dirígete a la tabla **Restablecimiento de heridas graves**. Un éxito en la tirada elimina 1 herida grave, y por cada 2 grados de éxito obtenidos se puede eliminar 1 herida grave adicional. Si el personaje obtiene un fallo por más de 5 puntos, sufrirá otra herida grave; si con ello acumula tantas heridas graves como su rango de Constitución, morirá.

### RESTABLECIMIENTO DE HERIDAS GRAVES

ACTIVIDAD	EJEMPLO	DIFICULTAD
NULA O LEVE	Nada de combates, equitación ni actividad física	MODERADA (9)
MODERADA	Viajar, un poco de actividad física	DIFÍCIL (15)
EXTENUANTE	Combatir, montar a caballo, mucha actividad física	HEROICA (21)

## CURACIÓN

El mejor modo de recuperarse de las heridas leves consiste en recibir tratamiento médico. La habilidad Curación puede acelerar el proceso de recuperación de heridas utilizando el resultado de la tirada del sanador en vez del resultado de la tirada de Constitución del paciente. Como las heridas leves y graves imponen penalizaciones a todas las tiradas, incluidas las de restablecimiento, la presencia de un sanador contribuye *en gran medida* a las probabilidades de recuperación de un personaje convaleciente. Para curar a un personaje herido, un sanador debe dedicar al menos cuatro horas diarias a atender sus heridas. Cuando llegue el momento de que el personaje deba realizar su tirada de Constitución, el sanador realizará una tirada de Curación en su lugar. Si se falla esta tirada, las heridas del paciente no empeoran.

## INTRIGA

*“Algunas batallas se ganan con espadas y lanzas; otras, con plumas y cuervos.”*

-TYWIN LANNISTER

Los actos heroicos y las hazañas más audaces se graban en las mentes de los jóvenes e ingenuos. Pero tras las interminables filas de caballeros y soldados se ocultan los individuos que mueven los hilos. Las espadas y quienes las empuñan pueden causar gran destrucción, pero no son más que instrumentos utilizados y descartados según surge la necesidad. Aquellos que los controlan son los versados en el juego de tronos, las maquinaciones políticas que pueden provocar una guerra o llevar la paz a una región desolada. En Poniente, el verdadero poder se halla en las intrigas y en sus maestros, cuya astucia es tan mortífera como el más formidable caballero de los Siete Reinos.

Toda intriga tiene dos componentes esenciales: el *intercambio* y la *Influencia*. Los intercambios son los marcos en los que se desarrollan las intrigas, mientras que la Influencia describe el objetivo que persigue cada participante en un intercambio.

## EL INTERCAMBIO

Una intriga se divide en unidades flexibles llamadas **intercambios** que no se corresponden con una cantidad fija de tiempo; así, un intercambio podría durar unos segundos, y otro distinto podría prolongarse durante horas. El Narrador debe estimar la duración de cada intercambio basándose en el tiempo invertido en la interpretación y en las circunstancias de la intriga.

Durante un intercambio, cada participante dispone de un **turno** para actuar. En su turno, cada jugador hace una tirada de habilidad o realiza alguna maniobra para inclinar la intriga a su favor. Cuando todos los jugadores hayan completado un turno, termina el intercambio y se resuelve la intriga o se inicia un nuevo intercambio.

## LA INFLUENCIA

El objetivo de toda intriga consiste en acumular la suficiente **Influencia** para obligar al adversario a decir, revelar, hacer o actuar lo que se desea. Tanto si estás intentando convencer a una persona, hacerte pasar por otra o incluso llevarte a alguien a la cama, el procedimiento es siempre el mismo. En cierto modo, la Influencia funciona de un modo similar al daño en combate: se hace una tirada de conflicto utilizando el Engaño o la Persuasión (en vez de Combate cuerpo a cuerpo o Puntería) contra la Defensa en intrigas del adversario. Un éxito genera cierta cantidad de puntos de Influencia que se restan de la Compostura de dicho adversario. Una vez reducida a 0 su Compostura, el personaje consigue imponerse a él y decide las consecuencias de la intriga.

## CARACTERÍSTICAS DE LA INTRIGA

La eficacia de un personaje en las intrigas viene determinada por varias de sus habilidades. A continuación se ofrece un resumen de las distintas características de las intrigas y los métodos para calcularlas a partir de las características derivadas.

## DEFENSA EN INTRIGAS

La primera línea de defensa contra la Influencia del adversario es la Defensa en intrigas. Esta característica derivada es una combinación de la inteligencia, la posición social y la capacidad de observación de un personaje.

DEFENSA EN INTRIGAS = ESTATUS + INGENIO + PERCEPCIÓN +  
BONIFICACIONES CIRCUNSTANCIALES

## EJEMPLO

La dama de Nicole tiene Estatus 5, Ingenio 4 y Percepción 3. Sumando estos tres valores, determina que su Defensa en intrigas es 12.

## COMPOSTURA

La **Compostura** es la capacidad de un personaje para resistir las presiones de la negociación y la persuasión. Siempre que un adversario influya con éxito en un personaje, la Influencia ejercida se resta de su Compostura. No se produce ningún efecto adverso hasta que el personaje se queda sin Compostura, momento en que es derrotado.

COMPOSTURA = VOLUNTAD X 3

## EJEMPLO

La dama de Nicole tiene Voluntad 4, por lo que su Compostura es de 12.

## ACTITUD

La **actitud** de un personaje describe su disposición hacia un adversario concreto, la opinión que le merece (sea buena o mala) y su intención de ayudarlo o perjudicarlo. Las actitudes establecen parámetros sobre el modo en que se puede interpretar la actuación de un jugador durante la intriga. Más aún, la actitud de un personaje también le sirve de “armadura”, protegiéndolo de la Influencia de su adversario. Convencer a un enemigo para que te ayude es mucho más difícil que persuadir a un ser querido para lo mismo. Así, siempre que un adversario ejerza su Influencia sobre la Compostura del personaje, este podrá reducirla tantos puntos como su factor de actitud (FA).

La actitud también influye en el Engaño y la Persuasión concediendo bonificaciones o imponiendo penalizaciones a los resultados de las tiradas. Resulta bastante difícil ocultar tu desdén cuando intentas ganarte la amistad de un viejo enemigo, tanto como engañar a un ser querido. Los efectos de la actitud sobre las palabras, el lenguaje corporal y otros elementos de la intriga no deben subestimarse. Si un personaje se protege tras una coraza de desprecio, no podrá hacer nada por cambiar la mentalidad de quienes lo rodean.

Existen siete tipos de actitud. Tres de ellas son favorables, tres desfavorables y una intermedia que no es positiva ni negativa. Todas se describen a continuación, mientras que los factores de actitud y los modificadores relevantes a las tiradas de Engaño y Persuasión se recogen en la tabla **Actitudes**.

## ACTITUDES

ACTITUD	FA	MODIFICADOR AL ENGAÑO	MODIFICADOR A LA PERSUASIÓN
AFECTO	1	-2	+5
AMISTAD	2	-1	+3
CORDIALIDAD	3	0	+1
INDIFERENCIA	4	0	0
RECHAZO	5	+1	-2
AVERSIÓN	6	+2	-4
HOSTILIDAD	7	+3	-6

## AFECTO

El afecto implica amor y adoración, sentimientos de compromiso y lealtad tan intensos como los que comparten la mayoría de los cónyuges, padres e hijos, familiares y demás. Un personaje con esta actitud cederá a la mayoría de las peticiones aun cuando ello le suponga un perjuicio. Los personajes afectuosos suelen pasar por alto los defectos de la persona a la que quieren, y darían la vida por ella.



## AMISTAD

La amistad sugiere un sentimiento de parentesco y buena voluntad como el que une a la mayoría de los hermanos, viejos aliados y miembros de una misma casa nobiliaria. También define la relación existente entre los caballeros que comparten una causa común y los vínculos que atan a los miembros de la guardia entre sí y con sus comandantes. Los personajes amistosos estarán dispuestos a hacerte favores y podrían llegar a correr riesgos por ti. No te traicionarán, y eso es lo más importante.

## CORDIALIDAD

Los personajes cordiales te ven con buenos ojos y te consideran un allegado, pero no necesariamente un amigo. No es habitual que se arriesguen por ti, pero te ayudarán si ello les reporta algún beneficio. Pueden llegar a traicionarte si tienen una buena razón para hacerlo.

## INDIFERENCIA

Un personaje indiferente no siente nada especial hacia ti, ni de una forma ni de otra. Puedes convencerlo de que te ayude, obedezca órdenes estando fuera de servicio y te haga otros favores si recibe algo a cambio. Los personajes indiferentes no se arriesgarán por ti sin una compensación adecuada.

## RECHAZO

El rechazo indica una leve antipatía, cierta frialdad y sensación de incomodidad. Puede deberse a la desconfianza, a la mala reputación o a cualquier fechoría que se cometiera en el pasado; el caso es que el personaje no correrá riesgos por ayudarte e incluso podría conspirar contra ti.

## AVERSIÓN

Cuando un personaje siente aversión hacia ti, sencillamente no le gustas. No es preciso que este sentimiento esté fundado; con o sin razón, el personaje te desprecia. Aunque no intentará perjudicarte activamente, tampoco se opondrá a quienes lo hagan, e incluso se dejará convencer con suma facilidad para conspirar contra ti.

## HOSTILIDAD

Los personajes hostiles conspiran activamente contra ti, haciendo todo lo que esté en su mano para perjudicarte, aunque eso signifique ponerse en peligro ellos mismos. Los personajes hostiles te declararán la guerra, harán daño a tu familia y harán cualquier cosa por destruirte o desacreditarte. Estos personajes son tus enemigos acérrimos.

## ACTITUDES INICIALES

Al principio de una intriga, todos los participantes deben establecer su actitud inicial. La actitud por defecto cuando se trata con personajes nuevos es Indiferencia, pero los PJ son libres de elegir la actitud que deseen, basándose siempre en lo que saben sobre sus adversarios, en encuentros pasados con el PNJ y en lo que sienten con respecto a su comportamiento.

Por tentador que resulte pensar en términos de juego, sopesando los beneficios mecánicos de cada actitud, hay que intentar evitarlo. La actitud puede tener consecuencias imprevistas que podrían afectar al desarrollo del escenario. Por ejemplo, si un representante de otra casa nobiliaria se enzarza en una intriga contigo y eliges directamente una actitud de Hostilidad, tu agresividad y brusquedad te granjearán un nuevo enemigo. De igual modo, mostrar una actitud de Afecto cuando intentas persuadir a alguien podría resultar arriesgado, pues te expone a sus manipulaciones. Resumiendo, piensa en cómo debería sentirse tu personaje ante el PNJ en cuestión y elige la actitud que mejor se adapte a su perspectiva.

## CAMBIOS DE ACTITUD

La actitud de los personajes evoluciona durante el transcurso de una intriga. La combinación de la interpretación y los eventos de cada intercambio permite a los jugadores y el Narrador ajustar las actitudes de sus personajes como respuesta a lo sucedido durante el anterior intercambio. Al comienzo de cada nuevo intercambio, cada participante puede mejorar o empeorar su actitud en una categoría.

La única excepción a esta regla se da cuando un personaje se vio influenciado con éxito en el asalto anterior; en este caso, el personaje no podrá empeorar su actitud durante el siguiente intercambio.

## ESTRUCTURA DE LA INTRIGA

Siempre que se dé una situación social que no pueda resolverse mediante la interpretación, se produce una intriga. Estos encuentros pueden ser negociaciones e interrogatorios, pero también pueden representar intentos de seducción, conversaciones para forjar una alianza, ataques provocados y varias acciones más. Todas las intrigas se resuelven siguiendo los mismos pasos que se describen en esta sección.

PRIMER PASO: OBJETIVO
SEGUNDO PASO: INICIATIVA
TERCER PASO: TÉCNICA
CUARTO PASO: INTERPRETACIÓN
QUINTO PASO: ACCIONES

## PRIMER PASO: OBJETIVO

El núcleo de toda intriga es el objetivo del personaje, lo que espera conseguir involucrándose en ella. Este objetivo es su motivación, lo que quiere que su adversario haga o diga, la acción que quiere que lleve a cabo o el suceso que pretende impedir. Sin objetivo no hay intriga, tan solo interpretación, y aunque desde luego esta es importante, a menudo no basta para que la historia avance de manera significativa.

Los objetivos suelen subyacer al trasfondo de la intriga, ocultos hasta que uno de los dos participantes alcanza la victoria. El objetivo influye en la interpretación y concede al personaje una posición desde la que presentar sus argumentos. A continuación se ofrece una amplia selección de los objetivos más comunes de las intrigas. Esta lista no es en modo alguno exhaustiva, pero proporciona un buen punto de partida desde el que idear objetivos relevantes a cada situación concreta.

Ten en cuenta que el objetivo de un personaje es el resultado *inmediato* que desea obtener mediante la intriga. Muchas intrigas en el juego de tronos tienen objetivos a largo plazo; es posible que la meta última de un personaje sea ocupar el trono de los Siete Reinos, pero necesitará muchas intrigas menores y objetivos más sencillos antes de alcanzar un propósito tan elevado.

## AMISTAD

Muchas intrigas se inician para forjar alianzas y vínculos amistosos, ya sea a corto o largo plazo. El resultado que se pretende es fomentar un sentimiento de amistad con el objetivo de facilitar o incluso obviar futuros intercambios. Evidentemente, el concepto de amistad es muy amplio; este objetivo valdría para seducir a un hombre, disponer un matrimonio, forjar una alianza o sencillamente granjearse un nuevo amigo.

## INFORMACIÓN

El conocimiento es poder, y la información es uno de los objetivos más comunes que se persigue al enzarzarse en una intriga. Cuando persigue este objetivo, el personaje espera obtener información privilegiada o secreta, conocer rumores, cotillear y cualquier otra cosa que considere necesaria para adquirir ventaja sobre sus enemigos. Para ello podría tener que conspirar en la corte real o indagar en las calles y tabernas de Desembarco del Rey con la esperanza de oír algún rumor que le resulte útil. Sea como sea, la información es un lujo muy valioso, esencial para sortear los peligros del juego de tronos.

## SERVICIO

Cuando el objetivo de una intriga es el servicio, el personaje desea que su adversario haga algo por él. Puede ser cualquier cosa, desde prestarle unos cuantos dragones de oro hasta espiar a la reina, pasando por rebajar el precio de una espada nueva o perdonarle la vida cuando el adversario tiene todo el derecho del mundo a reclamarla.

## MENTIRA

También es posible iniciar una intriga para embaucar al adversario, proporcionándole información falsa, preparándolo para una posible traición y ocultando las verdaderas intenciones tras una engañosa fachada. Cuando el objetivo es mentir al adversario, se obtiene Influencia realizando tiradas de Engaño en vez de Persuasión.

## CAMBIO DE OBJETIVO

Habrán ocasiones en las que un personaje se implique en una intriga con la esperanza de conseguir una cosa, pero después del primer o el segundo intercambio quizá descubra algo mucho más interesante. Un personaje puede cambiar su objetivo al comenzar un nuevo intercambio, pero en caso de hacerlo su adversario recupera automáticamente tanta Compostura como su rango de Voluntad.

## SEGUNDO PASO: INICIATIVA

Para determinar quién debe hacer tiradas y cuándo, cada uno de los implicados en la intriga ha de realizar una tirada de Estatus (aplicando la especialidad Reputación). El Narrador debe anotar todos los resultados y ordenarlos de mayor a menor; el que haya obtenido el más alto actúa en primer lugar, y los demás resuelven sus turnos siguiendo el orden establecido. Cabe destacar que el resultado de esta tirada no obliga a los personajes a intervenir en la intriga en ese orden; tan solo determina la prioridad de sus intervenciones. Cualquiera de ellos puede esperar a ver qué hacen los demás participantes antes de actuar.

## TERCER PASO: TÉCNICA

Si la actitud es la armadura en las intrigas, las técnicas son las armas. Son las tácticas que emplea un personaje durante la intriga, pero no solo poseen una función descriptiva; también determinan la cantidad de Influencia que ejerce un personaje si supera la tirada, así como las consecuencias de la derrota.

## ENGAÑO

Se puede sustituir la Persuasión por el Engaño para *simular* cualquiera de las técnicas siguientes. Únicamente puede hacerse si el personaje intenta engañar a su adversario, como por ejemplo cuando trate de cautivarlo con falsas promesas o hacer un trato sin la más mínima intención de cumplir su palabra. Esta decisión debe tomarse en el momento en que el personaje se fija un objetivo. Si se usa el Engaño, el jugador debe tirar los dados de bonificación correspondientes a la especialidad de Engaño más apropiada para la técnica que intenta simular. Si también tiene dados de bonificación en la especialidad de Persuasión, podrá usar la especialidad que le proporcione más dados.

## USO DE LAS TÉCNICAS

Siempre que un jugador realice una tirada de conflicto usando el Engaño o la Persuasión para influir en un adversario, podrá añadir a la tirada los dados de bonificación correspondientes a la técnica empleada. La dificultad de la tirada es igual a la Defensa en intrigas del adversario. Un éxito ejerce sobre él una cantidad de Influencia determinada por la técnica utilizada (normalmente igual al rango del personaje en una habilidad concreta) multiplicada por el número de grados de éxito obtenidos. No tienes por qué elegir la misma técnica en cada intercambio; se puede usar una técnica distinta si ello se corresponde con la interpretación del personaje durante el intercambio.

## CAUTIVAR

Esta técnica se utiliza cuando el personaje pretende cultivar una amistad y mejorar la actitud del objetivo para predisponerlo a aceptar sus propuestas en futuras intrigas. Consiste en cubrir de elogios al objetivo, mostrar preocupación por sus problemas e infortunios, y adaptarse a sus deseos.

Siempre que derrotes a un adversario utilizando esta técnica, mejorarás su actitud en 1 categoría. La actitud mejorada del objetivo durará hasta que alguna circunstancia empeore su actitud hacia ti, por ejemplo si le traicionas o si un rival lo incita contra ti. Además, recibes un dado de habilidad adicional a todas las tiradas de Engaño y Persuasión durante la próxima intriga contra este adversario.

## CONVENCER

Hay ocasiones en las que un argumento contundente puede surtir efecto allí donde el encanto o la seducción fracasaron. Esta técnica sirve para transmitir una posición o idea exponiéndola de un modo razonado y lógico. Suele ser menos eficaz porque no está respaldado por una amenaza, y es posible que el objetivo no tenga ningún beneficio por dejarse convencer. Por eso se tarda más en persuadir a un objetivo de adoptar una posición, especialmente cuando no siente aprecio por el personaje.

Esta técnica no mejora la actitud del objetivo, lo que hace es persuadirlo de que se ponga de tu parte o te proporcione ayuda. Es posible convencer a un enemigo acérrimo de que te preste ayuda, siempre y cuando tenga motivos suficientes para ello, aunque nada le prohíba aprovechar la primera oportunidad para traicionarte. Un objetivo convencido te ayudará en tu situación actual, pero no más.

## INCITAR

Esta técnica consiste en enfurecer al objetivo, llenarlo de desprecio o rabia contra algo o alguien. Es una técnica arriesgada, porque si la emoción generada no se controla, el objetivo podría reaccionar con brusquedad.

Incitar al objetivo implica enfrentarlo contra otro adversario, normalmente aportando pruebas de traición, revelando actos ignominiosos o descubriendo cualquier otro detalle sórdido que el objetivo pueda encontrar despreciable. Esta técnica suele ser muy eficaz, pero sus efectos solo se dejan sentir a corto plazo. La actitud de un objetivo incitado hacia el objetivo, organización o casa nobiliaria que le hayas indicado empeora tantas categorías como tu rango de Persuasión. El objetivo mejorará su actitud en una categoría por cada día posterior al uso de esta técnica, hasta volver a la misma que tenía en un principio, a menos que las circunstancias firmen la nueva actitud.

## INTIMIDAR

La intimidación es una de las técnicas más efectivas; hace uso de bravatas y amenazas para asustar o coaccionar al adversario. Un éxito en el uso de esta técnica ahuyenta al objetivo (si es que puede huir) o mejora su actitud a Cordialidad (o en 1 categoría, si ya tenía esta actitud) mientras se encuentre en tu presencia y no pueda huir. El objetivo hará lo que le pidas: revelará información, y hasta es posible que mienta si cree que es la única forma de alejarse de ti. La actitud en futuras intrigas de un personaje que ha sido intimidado será siempre de Aversión o peor.

## NEGOCIAR

Cuando un personaje negocia con otro, le está pidiendo que haga algo a cambio de algún tipo de recompensa. Esta técnica puede emplearse para sobornar a un guardia, forjar una alianza, procurarse los servicios de alguien y otros fines similares, pero solo funcionará en tanto que el personaje cumpla su parte del trato.

La negociación se utiliza para conseguir que el objetivo haga algo por el personaje a cambio de que este le devuelva el favor. Este cambio puede ser tan simple como una transacción, un trueque de dragones de oro a cambio de un servicio, o bien algún tipo de acuerdo.

## PROVOCAR

La provocación es un juego peligroso. Consiste en azuzar a otro personaje para que actúe movido por tus pullas e insultos. Se puede provocar a un objetivo para que haga lo que tú quieres, pero a cambio empeorará su actitud hacia ti. Un objetivo cuya actitud sea de Cordialidad o mejor hará lo que exiges, pero una vez completada la tarea su actitud empeorará en 1 categoría. Un adversario que sienta Indiferencia o Rechazo podría negarse a hacer lo que exiges si el peligro que entraña para él es demasiado grande (y su actitud también empeorará en una categoría). Por último, cualquier adversario que sienta algo peor al Rechazo te atacará, o huirá si no puede atacarte.



## SEDUCIR

La seducción es la más sutil de todas las técnicas. Su uso requiere paciencia y práctica, así como talento para expresarse mediante lenguaje corporal e insinuaciones. Si derrotas a un adversario utilizando la seducción, conseguirás que te desee (o, en el peor de los casos, que se muestre receptivo a tus insinuaciones). La actitud del objetivo derrotado mejora tantas categorías como tu rango de Persuasión. Si el objetivo se siente atraído por ti, es capaz de mostrar amor físico y te profesa Amistad o algo más, cederá a tus encantos. De este modo, podrían necesitarse varias intrigas para seducir definitivamente a un objetivo.

Cada día posterior al encuentro, la actitud del objetivo empeora una categoría hasta quedar una por debajo de su actitud original. Puedes alimentar los sentimientos del individuo cortejándolo y cautivándolo para conseguir que su actitud sea más permanente. Los personajes con actitudes iniciales de Rechazo o peores que sean seducidos con éxito fingirán sentirse atraídos e incluso llegarán a hacer el amor o a demostrar algún otro acto de pasión, pero solamente lo harán si creen que ello los beneficiará o les proporcionará alguna ventaja sobre ti, ya sea para poner la semilla de un bastardo en tu útero o el filo de un cuchillo en tu garganta.

## TÉCNICAS

TÉCNICA	INFLUENCIA	ESPECIALIDAD DE PERSUASIÓN	ESPECIALIDAD DE ENGAÑO
CAUTIVAR	Rango de Persuasión	Cautivar	Actuar
CONVENCER	Rango de Voluntad	Convencer	Actuar
INCITAR	Rango de Ingenio	Incitar	Mentir
INTIMIDAR	Rango de Voluntad	Intimidar	Actuar o Mentir
NEGOCIAR	Rango de Ingenio	Negociar	Mentir
PROVOCAR	Rango de Percepción	Provocar	Mentir
SEDUCIR	Rango de Persuasión	Seducir	Mentir

## CUARTO PASO: INTERPRETACIÓN

La interpretación es el alma de las intrigas. Durante este paso los jugadores tendrán que parlamentar y debatir, conspirar y negociar, discutir sus opciones y presentar sus argumentos. En este paso no se sigue un orden de acción específico; los jugadores tienen total libertad de llevarlo a cabo como deseen, y durará todo el tiempo que haga falta hasta que el Narrador estime oportuno pasar al siguiente paso; esto suele ocurrir en un momento dramático, cuando un jugador manifiesta claramente su deseo, pero antes de revelarse la respuesta a dicho deseo.

No obstante, no todos los jugadores se sienten cómodos con actuaciones improvisadas, y algunos podrían preferir un método más mecánico para resolver estos escenarios. Si es este el caso, o si la intriga es de menor importancia y apenas tiene trascendencia para la aventura, el Narrador puede omitir este paso de interpretación y pasar directamente al siguiente.

## EFFECTOS DE LA INTERPRETACIÓN

**CHFJR** es un juego de rol, y como tal, la correcta interpretación de tu personaje con argumentos convincentes ejercerá un gran efecto en las intrigas. Interpretar bien el papel del personaje aumenta sus posibilidades concediendo dados de bonificación (normalmente uno o dos, incluso tres si la actuación del jugador es digna de elogio). Por otro lado, es posible que el jugador diga alguna inconveniencia en el momento menos oportuno mientras interpreta a su personaje, lo que podría afectar a sus esfuerzos aplicándole dados de penalización o im-

poniendo una penalización de entre -1 y -5 al resultado de su tirada, dependiendo de la gravedad de su metedura de pata.

No todos los grupos cuentan con actores de talento, y algunos jugadores e muestran reacios a participar en un ejercicio de interpretación tan profundo. El Narrador no debe penalizar a estos jugadores si no están hechos para este tipo de escenarios.

## QUINTO PASO: ACCIONES

En una intriga, un jugador puede elegir y llevar a cabo una de las siguientes acciones. Cada participante tiene derecho a una sola acción.

### APOYAR

En una intriga se pueden apoyar los argumentos de otro personaje, respaldando su postura mientras discute. Si consigues una tirada Moderada (9) de Persuasión, podrás sumar la mitad de tu rango de Persuasión al resultado de la próxima tirada de conflicto de tu aliado.

### CERRARSE EN BANDA

Puedes apuntalar tus defensas y prepararte para la acometida de tu objetivo. Haz una tirada de Voluntad (aplicando la especialidad Dedicación). El resultado de esta tirada sustituye a tu Defensa en intrigas hasta el final del próximo intercambio.

### DESAGRAVIAR

Durante una intriga, puedes reparar el daño sufrido por la Compostura de otro personaje realizando una tirada Complicada (12) de Persuasión para desagraviar a un objetivo. Tu tirada se ve modificada por la actitud del objetivo de la forma habitual. Un éxito restaura tanta Compostura dañada como tu rango de Persuasión; cada grado de éxito adicional devuelve 1 punto más de Compostura.

### DESCONCERTAR

Puedes soltar una sarta de tonterías sin sentido con la esperanza de distraer a tu adversario y hacer que baje la guardia. Haz una tirada de Persuasión contra el valor pasivo de Voluntad de tu objetivo. Si la consigues y obtienes al menos 2 grados de éxito, el objetivo pierde su rango de Ingenio de su defensa en intrigas hasta el final del próximo intercambio.

### ENTABLAR COMBATE

Cuando llegue tu turno, puedes abandonar la intriga y atacar a tu adversario. Como es lógico, esta opción puede no estar disponible en algunas intrigas, y el ataque puede tener otras consecuencias. Una vez realizada esta acción, la intriga termina de inmediato y se inicia un combate.

### ESCUARSE EN LA REPUTACIÓN

Puedes apoyarte en tu reputación y tu prestigio para influir en tu adversario. Para ello, haz una tirada de Estatus contra su valor pasivo de Voluntad; si lo igualas o superas, su actitud mejora automáticamente en 1 categoría. Esta acción solo puede usarse una vez en cada intriga.

### EXAMINAR AL OBJETIVO

En vez de forzar a un adversario, puedes contenerte para estudiar su actitud y su técnica. Haz una tirada de Percepción contra su valor pasivo de Engaño. Si lo igualas o superas, averiguarás cuál es la actitud actual de tu objetivo y la técnica que está empleando en este intercambio. Como resultado de esta revelación, obtienes un dado de habilidad adicional para todas las tiradas de Engaño y Persuasión que realices hasta el final de la intriga.

### INFLUIR

Esta es la acción más habitual en una intriga. Refleja el esfuerzo del personaje por modificar la conducta de su objetivo. Haz una tirada de Engaño o Persuasión, aplicando los dados de bonificación de la técnica empleada. Un éxito en esta tirada indica que ha logrado influir en su adversario, ejerciendo tantos



puntos de Influencia sobre él como la cantidad indicada en la descripción de la técnica usada (multiplicada por los grados de éxito obtenidos). Esta Influencia se reduce tantos puntos como el factor de actitud del objetivo, y el resultado final se resta de su Compostura. Cuando la Compostura de un objetivo queda reducida a 0, es derrotado.

### MANIPULAR

Puedes intentar manipular las emociones de tu adversario provocándolo para que utilice una técnica específica. Para ello debes igualar o superar su valor pasivo de Voluntad ( $\text{Voluntad} \times 4$ ) con una tirada de Persuasión. Si lo consigues, podrás elegir la técnica que deberá usar tu adversario en el siguiente asalto.

### REFLEXIONAR

Renuncias a tu acción para el intercambio actual, y recibes 2 dados de bonificación para una tirada que debas realizar durante el próximo. Los dados de bonificación obtenidos por reflexionar no pueden superar tu rango en la habilidad que vayas a tirar. Una vez efectuada esta tirada, todos los dados de bonificación que no hayas aprovechado se pierden.

### RENUNCIAR

No tienes por qué ser humillado por un adversario agresivo; si tienes una vía de escape siempre puedes huir de una intriga. Al hacerlo se da por finalizada la intriga, pero a menudo esto tendrá otras repercusiones determinadas por el Narrador, especialmente si hay testigos de tu debilidad.

Por otro lado, si un adversario no muestra interés en discutir o negociar contigo, siempre podrás renunciar a la intriga sin más problema, aunque toda pregunta formulada e información ofrecida levantará sospechas y podría tener otras consecuencias.

## INFLUENCIA

Cuando un adversario consigue influenciarte con éxito en una intriga, puedes perder parte de tu Compostura y corres el riesgo de ceder a su presión. Toda Influencia que sobrepase el factor de actitud de un personaje se resta de su Compostura. La pérdida de Compostura no tiene ningún efecto hasta que su valor queda reducido a 0 o menos, momento en el que el personaje es derrotado.

## FRUSTRACIÓN

El principal modo de reducir la Influencia consiste en aplicar el factor de actitud. Este valor se resta de la Influencia que ha ejercido el adversario al superar una tirada de Engaño o Persuasión.

Otra forma de disminuir la Influencia ejercida sobre un personaje es aceptar cierto grado de **Frustración**. Cada punto de Frustración obtenido anula tanta Influencia recibida como el rango de Voluntad del personaje. Sin embargo, cada punto de Frustración impone 1 dado de penalización a todas las tiradas de Engaño y Persuasión hasta el final de la intriga. Si la Frustración acumulada llega a sobrepasar el rango de Voluntad del personaje, este pierde la Compostura y es derrotado. Al final de la intriga, tanto si gana como si pierde, toda la Frustración acumulada desaparece.

## DERROTA

Si la Compostura del objetivo se reduce a 0 o menos, o su Frustración acumulada excede su rango de Voluntad, el objetivo es derrotado y el ganador de la intriga consigue su objetivo.

## CLAUDICAR

Si lo deseas, puedes optar por **claudicar** ante un adversario, ofreciendo una solución de compromiso a la intriga en vez de resignarte a la derrota. Solo se puede claudicar en el turno propio de un intercambio, y el adversario puede aceptar la oferta, plantear una contraoferta o rechazarla. Si tú, en tu turno, rechazas una contraoferta, la intriga continúa y ya no podrás claudicar. Esta es una opción para cuando la derrota parece segura o cuando se quiere ofrecer al adversario una victoria menor e inmediata para poner fin cuanto antes al conflicto.

## DESTINO Y DERROTA

También puedes sacrificar un punto de Destino cuando seas derrotado para escoger otro resultado que no sea la consecución del objetivo de tu adversario. El Narrador debe aprobar este nuevo resultado.

Como ocurre con el combate, los personajes menos importantes para la historia no suelen evitar la Influencia mediante el uso de la Frustración, y acostumbran a claudicar en cuanto la intriga se vuelve en su contra, permitiendo así al Narrador resolver inmediatamente las intrigas menores cuando un PJ tiene una clara ventaja (asumiendo que la intriga fuera lo bastante importante como para poner a prueba la habilidad del PJ).



# VIAJE A DESEMBARCO DEL REY

*Viaje a Desembarco del Rey* es una breve aventura de introducción para *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, diseñada para iniciar a nuevos jugadores y darles una idea de cómo funciona el juego y el mundo de Poniente. También puede servir de prelude a la serie de aventuras *Peligro en Desembarco del Rey*, publicada por Edge Entertainment.

## RESUMEN

Los personajes se dirigen a la gran ciudad de Desembarco del Rey, con la posible intención de asistir a un torneo declarado por el rey Robert Baratheon. Por el camino se detienen a descansar en una posada durante la noche, son testigos de cierta antipatía por parte de los lugareños y tienen un encuentro con un grupo de bandidos, que puede incluir o no el secuestro de uno o más de los personajes, que son llevados al campamento de sus asaltantes. Deberán enfrentarse a los bandidos de un modo u otro y proseguir con su camino hacia Desembarco del Rey.

En la **Primera escena**, el grupo halla evidencias de la actuación de los bandidos por el camino a Desembarco del Rey. Cuando cae la noche, encuentran una posada local y hacen los preparativos necesarios para pasar allí la noche.

En la **Segunda escena**, la cosa se anima por la noche en la posada, dando tiempo a los jugadores para probar varios sistemas de juego en los eventos que tienen lugar por la tarde y tras anochecer. Pueden ocurrir varias cosas por la noche entre los personajes.

En la **Tercera escena**, los bandidos atacan al grupo por el camino, intentando robarles todos sus bienes, o bien los personajes, alertados por el espía de los bandidos en la posada, los siguen y los atacan en su campamento. De cualquier modo, los personajes deberán enfrentarse a la amenaza y continuar su viaje.

## LOS PERSONAJES

Se proporcionan seis personajes pregenerados para su uso en esta aventura. Todos ellos son miembros de una casa nobiliaria menor; el joven heredero y su séquito. Entrega copias de sus hojas de personaje (fotocopias, escaneos o las propias páginas sacadas de este libro) a los jugadores. Si tienes las reglas completas de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, puedes hacer que los jugadores creen sus propios personajes para esta aventura, si así lo desean. Esta es la mejor opción si pretendes usarla como prelude a los eventos de *Peligro en Desembarco del Rey*.

Las hojas de personaje están repletas de información y descripciones del trasfondo. Anima a los jugadores a interpretar a sus personajes basándose en esta información. Puede que no toda entre en juego durante esta breve aventura (de hecho, es improbable que salga a la luz una gran parte), pero aun así la información puede contribuir a que los jugadores interpreten y disfruten de sus personajes, y puede darse la oportunidad de que surjan revelaciones inesperadas y los personajes se desarrollen.

## PRIMERA ESCENA: EN EL CAMINO

En esta escena, los personajes avanzan por el camino hacia la encrucijada, en la que tomarán el Camino Real hacia el sur, en dirección a Desembarco del Rey. Por el camino hallan evidencias de la existencia de problemas en la zona, a medida que anochece y crece su necesidad de encontrar un lugar para detenerse durante la noche.

Lee el texto siguiente en voz alta a los jugadores para preparar la escena:

Un torneo. El rey Robert Baratheon, señor de los Siete Reinos, ha declarado un torneo y festival en la gran ciudad de Desembarco del Rey. Todos los nobles y banderizos de los Siete Reinos han sido invitados a asistir, y habrá festejos, diversiones y grandes justas para que los caballeros más refinados de todo el territorio prueben su coraje, además de un gran combate cuerpo a cuerpo para redamar los abundantes premios que ofrece la corona (por no decir nada de la adoración y las felicitaciones de la muchedumbre).

Tampoco se os escapa que este torneo representa una oportunidad importante para vuestra casa para forjar alianzas, enteraros de todas las noticias y cotilleos recientes de la corte y conocer a los hombres y mujeres que representan a las grandes casas de Poniente. En los años venideros, algunos de estos nobles serán vuestros aliados o señores, mientras que otros serán vuestros enemigos. Merece la pena saber de qué lado sopla el viento para que la fortuna obtenida en este torneo consista en mucho más que simple oro.

Os habéis puesto en marcha en el largo viaje hacia el Camino Real, que os llevará en dirección sur hasta la propia ciudad de Desembarco del Rey. Lo que comenzó siendo una excitante aventura en una radiante mañana de verano se ha tornado gris, pues una llovizna constante ha empezado a haceros perder los ánimos, como también lo han hecho vuestras empapadas vestiduras. Incluso las gruesas capas de lana solo hacen lo justo para alejar la humedad y el helor que la acompaña. Se supone que hay una posada en la encrucijada, y eso deseáis fervientemente, pues un fuego caliente y algo de ropa seca y comida decente ayudarían mucho a mejorar vuestro ánimo.

Da a los jugadores la oportunidad de presentar y describir brevemente a sus personajes, así como lo que están haciendo con el grupo que se dirige al torneo. Puede que quieras darles la ocasión de embarcarse en una pequeña sesión de interpretación para que se metan en los personajes, hablando entre ellos del mal tiempo, de lo que esperan encontrar cuando lleguen a Desembarco del Rey, de sus esperanzas en el torneo, y cosas así.

Si tienes menos de seis jugadores para la partida, puedes optar por excluir a los personajes que no fueron elegidos, o bien mantenerlos como parte del grupo y llevarlos como personajes del Narrador. Esto es útil, pues te proporciona una “voz” para comunicarte con el resto del grupo a través de un personaje y te permite animar la interpretación entre los jugadores.

Si tienes cubierto el cupo de jugadores pero aun así quieres introducir un personaje del Narrador en el grupo con el propósito antes mencionado, copia la hoja de personaje de Nicholas Ríos y elige un nombre apropiado para un explorador o guardabosques que acompañe al grupo. Más tarde este personaje puede acabar como víctima de los bandidos, si así lo deseas.

## UN FESTÍN PARA LOS CUERVOS

Una vez que los jugadores estén preparados y hayan tenido oportunidad de presentar a sus personajes e interpretarlos un poco, léeles lo siguiente en voz alta:

Os recorre un estremecimiento que no guarda relación con el frío de la lluvia cuando una bandada de cuervos emprende el vuelo, graznando y chillando, desde un punto más adelantado del camino. El olor húmedo del follaje está cubierto por el hedor de la muerte, que flota hacia vosotros en el viento.

Al margen del camino, en una hondonada de escasa profundidad, yacen los cuerpos de tres hombres, aunque uno de ellos no es mucho más que un chico. Van vestidos con poca cosa aparte de su ropa interior y de una capa de barro y sangre, y sus heridas dan prueba de la lucha que mantuvieron antes de su muerte. Quienquiera que los matara ha debido de despojarlos de todos sus bienes antes de arrojar sus cuerpos a un lado del camino, y las oscuras cuencas de sus ojos, devorados por los cuervos, son un mudo testimonio de las vilezas del hombre.

Deja que los personajes reaccionen a los cuerpos como los jugadores estimen adecuado. Puede que quieran investigar más y ocuparse de que los hombres asesinados reciban un entierro apropiado, o puede que decidan endurecer sus corazones ante la desafortunada escena y se concentren en el camino que les queda por recorrer y los peligros que puedan aguardarles.

Si los personajes examinan los cadáveres con mayor profundidad, pide a los jugadores que hagan una tirada Fácil (3) de Ingeniería y proporcióneles esta información basándote en el resultado:

**FRACASO:** No descubren nada más aparte de lo que se les ha descrito inicialmente.

**ÉXITO (UN GRADO):** Las manchas de óxido sobre su ropa muestran que todos los hombres llevaban armadura, aunque no pueden verla por ninguna parte. Les han quitado hasta las botas. A juzgar por la condición de los cuerpos, no pueden llevar muertos mucho más de un día o así.

**ÉXITO (DOS GRADOS O MÁS):** Las manos de los hombres mayores están encallecidas, y sus brazos muestran un desarrollo tal que queda claro que eran caballeros; el joven quizá fuese su escudero.

La septa Alanna y otros personajes podrían querer que los cuerpos sean enterrados apropiadamente, o al menos rezar a los dioses por sus almas. Cavar tumbas es un proceso lento y sucio en la tierra embarrada, pero reunir suficientes piedras para hacer un montículo también lo es, mientras que una pira de cualquier clase es simplemente imposible con un tiempo tan húmedo. También es posible que los personajes decidan llevar los cuerpos con ellos, atándolos a lomos de sus caballos, o galopar hasta la posada que aguarda más adelante y regresar con ayuda y herramientas apropiadas para enterrarlos. Lo más importante, independientemente de lo que decidan, es que si los personajes perturban los cadáveres o pasan un rato cerca de ellos antes de irse, se sorprenderán al ver que uno de ellos se mueve.

## EL RELATO DEL ESCUDERO

Jodrell, escudero de ser Tymon (uno de los caballeros asesinados), todavía se aferra a la vida. No obstante, está malherido y moribundo. La herida de su vientre ya está gravemente infectada, ha perdido demasiada sangre, y su salvación está más allá incluso de las habilidades del maestre Rudolphus, como cualquiera que intente sanarlo podrá observar con una tirada de Curación.

La presencia de los personajes, así como cualquier actividad que tenga lugar alrededor de los cuerpos, harán que Jodrell se mueva y gima de dolor. Cualquier atención posterior que reciba de los personajes lo llevará a un vago estado de consciencia en el que apenas será capaz de hablar.

A través de sus labios cortados y ensangrentados, Jodrell puede contarles lo siguiente a los personajes. Parafrasea la información poniéndola en boca de Jodrell, en función de lo que hagan y digan los personajes y de si le hacen alguna pregunta al escudero moribundo.

Jodrell, su maestro Tymon y el caballero camarada ser Roddik también iban de viaje hacia Desembarco del Rey para participar en el torneo. A últimas horas de la tarde, fueron atacados por bandidos, un grupo de cuatro hombres de aspecto tosco, que los emboscaron. Debían de ser espadas de alquiler o antiguos soldados, ya que estaban bien armados y no luchaban como bandoleros. Desmontaron a ambos caballeros y los asesinaron. Jodrell fue apuñalado y arrojado a la zanja. Perdió la consciencia y no recuerda nada más hasta la llegada de los personajes.

Una vez haya revelado a los personajes la información anterior, Jodrell expirará. Para añadir algo de dramatismo puedes hacer que el escudero pida a sus “rescatadores” que se aseguren de que los hombres son enterrados como corresponde a los caballeros, de vengar sus muertes, o de ambas cosas. Aunque no exhibe ningún símbolo, Jodrell es un fiel adorador de los Siete, y los servicios espirituales de la septa Alanna le darán consuelo, si es que ella se los ofrece. Intentar mover a Jodrell solo empeorará sus heridas, haciéndole perder la consciencia y morir inmediatamente.

## SEGUNDA ESCENA: EN LA ENCRUCIJADA

En esta escena, el grupo llega a la posada de la encrucijada. Su recibimiento dependerá en gran medida en las condiciones en las que lleguen, pero puede que hallen algo más que simple comida y una cama para pasar la noche.

Después de que los personajes dejen atrás la carnicería provocada por el ataque de los bandidos y se dirijan a la posada, lee lo siguiente en voz alta a los jugadores:

La visión de las tablas de madera y el techo de paja de la posada bajo la incesante llovizna es de agradecer, y lo es aún más la columna de humo gris azulado que surge de la chimenea, con la promesa de un hogar cálido y, quieran los dioses, algo de comida y bebida caliente para descansar de vuestros viajes. A medida que las sombras se alargan os vais sintiendo agotados por el recorrido de este día, por no mencionar vuestro encuentro con la obra de los bandidos que habéis dejado atrás, y os obligáis a avanzar hacia el patio embarrado de la posada.

La posadera es una mujer vieja llamada Masha Heddle, de pelo gris y dientes manchados de rojo por la hojamarga que está mascando de forma constante. Tiene a algunos jóvenes que la ayudan con el trabajo del lugar; nunca queda del todo claro si son familiares o simples parias que han encontrado un hogar con ella. Aunque para ella los viajeros y clientes son solo negocio, Masha siente debilidad por los niños. También están presentes:

**BRENNA:** Una linda sirvienta que se halla a finales de la adolescencia; lleva comida y bebida a los huéspedes y se pasa el resto del tiempo limpiando (y a veces flirteando con extranjeros atractivos).

**DAVIN:** Un joven robusto que sirve como mozo de cuadra de la posada y transportando cosas demasiado pesadas para Masha o Brenna.

**HORACE:** Un calderero itinerante que descansa en la posada, Horace es un anciano de barba gris que ha viajado mucho. También va de camino a Desembarco del Rey, pero se ha detenido a ofrecer sus servicios arreglando cosas en la posada a cambio de comida y alojamiento.

**CORVIN:** Una espada de alquiler que afirma dirigirse a Desembarco del Rey, aunque dice que guardará reposo en la posada durante unos días, pues ha cogido un resfriado debido al mal tiempo. Suele estar cerca del hogar, sorbiendo y tosiendo en silencio mientras bebe té caliente. No es sorprendente que los demás tiendan a evitarlo. En realidad, Corvin trabaja con los bandidos y permanece en la posada buscando posibles objetivos.

Siéntete libre de añadir otros personajes a la mezcla del modo que mejor se adapte a tus ideas sobre interacciones y cosas similares. Incluso podrías permitir que los jugadores propusieran algunos más, dando ideas de personas con las que querían que sus personajes se encontraran.

Esta es una escena bastante flexible en la que los personajes pueden pasar algo de tiempo en la posada y descansar por la noche antes de volver a salir para continuar con su viaje. Lo que ocurra exactamente depende de las oportunidades que los jugadores decidan aprovechar, aunque siempre puedes animarlos a seguir ciertas direcciones si fuera necesario.

## ALGO DE PRÁCTICA NUNCA VIENE MAL

Durante la parada en la posada se presenta la oportunidad de poner en práctica el funcionamiento del juego. Por ejemplo, cuando el grupo llega mojado, embarrado y aterido a la sala común de la posada, puedes dar a los jugadores la opción de posibilidad el sistema de intrigas llevando a cabo una breve negociación con Masha acerca del coste de su comida y alojamiento nocturno. Consulta las reglas de **Intriga** que empiezan en la página 18. La actitud de Masha hacia los personajes (y probablemente la de ellos hacia Masha) es de Indiferencia. Sus características en intrigas son:

### MASHA HEDDLE

PERSUASIÓN 3 / *NEGOCIAR 2B*, DEFENSA EN INTRIGAS 6,  
COMPOSTURA 6

A ciertos personajes (probablemente Rhys, Rudolphus o Alanna) no les debería resultar excesivamente difícil negociar un precio razonable con la posadera. Otras posibles oportunidades para practicar algunos sistemas de juego incluyen:

### LA POSADA DE LA ENCRUCIJADA

La posada de la encrucijada tiene su lugar en la saga de *Canción de hielo y fuego*. Si lo deseas, esta posada puede ser la misma que se describe en las novelas o un lugar distinto en mitad del camino a Desembarco del Rey. Ciertamente, hay una gran cantidad de posadas a lo largo de los caminos principales, a menudo iguales unas a otras, de modo que es bastante sencillo hacer que esta sea una posada distinta. Igualmente, las posadas son conocidas por cambiar de dueños de tanto en tanto, sobreviviendo a sus amos. Siempre existe la necesidad de una posada en un camino transitado, pero a veces los posaderos sufren destinos desagradables. Este también puede ser el caso de tu versión de la posada.



Un personaje podría intentar seducir a la ayudante o al mozo de cuadra, o simplemente a algún viajero que esté de paso. Juega otra intriga para representar el intento. Esto puede volverse particularmente interesante si un personaje controlado por el Narrador se siente atraído por algún miembro del grupo e inicia él mismo la intriga, y aún más interesante si el personaje por el que siente atracción es el escudero Jonah, que realmente es una chica.

Un personaje podría jugar a los dados con algunos viajeros; juega una intriga empleando Engaño para ver si el personaje consigue obtener la victoria.

Ciertos personajes como Rhys, Merik, Nicholas o Jonah podrían entrenar con sus armas en el patio por la tarde o a la mañana siguiente. Esto les dará la oportunidad de probar el sistema de combate, enfrentando a unos personajes con otros. En este caso, la derrota se define como quedar tendido en el barro con la punta de una espada en la garganta en vez de la muerte. También puedes impedir que los jugadores reciban heridas leves o graves para reducir el daño, a menos que quieran describirlas como accidentes surgidos durante la práctica, en cuyo caso cualquier herida leve (y mucho más en el caso de una herida grave) provocará que todo se detenga de inmediato. También dejará a ese personaje en malas condiciones para cuando tenga lugar un combate *real* (consulta la **Tercera escena**).

De un modo similar, los combatientes del grupo podrían hacer prácticas de arquería o lanzamientos en la parte trasera de la posada, permitiéndoles probar también las reglas del combate a distancia.

## EL PROBLEMA DEL CAMINO

Es probable que los personajes hagan preguntas sobre las víctimas del ataque de los bandidos que encontraron en el camino hacia la posada, ya sea para enterarse de lo que ocurrió o buscando ayuda para enterrar los cuerpos y, posiblemente, encargarse del problema.

Desgraciadamente, los presentes en la posada no se sienten particularmente inclinados a ayudar en ninguna de las peticiones. Davin es el único joven capaz, y en realidad no es un combatiente. Podría ayudar a mover o enterrar los cuerpos, pero Masha prefiere que se quede cerca de la posada. Su sugerencia es “Dejad que los muertos cuiden de ellos mismos”. Horace se niega excusándose en su edad, mientras que Corvin se lamenta de su enfermedad, y no alberga deseos de agravarla con el frío y la humedad.

Si los personajes ejercen presión al respecto, pueden enzarzarse en una breve intriga con el personaje (o personajes) que elijan para convencerlos de que cooperen. Aunque lo oculta, Corvin siente Aversión por los personajes, ya que los ve como posibles víctimas, mientras que los demás sienten Indiferencia. Brenna o Davin podrían llegar a sentir Cordialidad si crees que a alguno de ellos le gusta un personaje o varios, existiendo cierto grado de interés romántico por un grupo de extranjeros importantes que se encaminan al torneo del rey.

## LO QUE CAMINA EN LA NOCHE

Después de que el grupo se haya retirado a descansar, Corvin sale a hurtadillas de la posada para hablar a los otros bandidos sobre los personajes y sobre todo lo que haya descubierto a base de observar y escuchar discretamente a lo largo de la tarde.

A menos que uno o más personajes permanezcan despiertos de guardia en la posada o fuera de ella, no se dan cuenta de la salida de Corvin. Si alguno de ellos está vigilando o duerme en el establo, por ejemplo, podrían advertir algo; haz en secreto una tirada por la Discreción 4 de Corvin (con 1 dado de bonificación por Sigilo) contra la Percepción del personaje. Alguien que vea a Corvin escaulléndose puede tratar de seguirlo, haciendo una tirada de Discreción contra la Percepción 2 de Corvin; está alerta y busca indicios de estar siendo seguido. Alternativamente, el personaje puede hacerle frente.

Si le interrogan, Corvin puede optar por mentir diciendo que quería tomar el aire (algo curioso teniendo en cuenta lo mucho que insistía antes en quedarse dentro), o bien limitarse a poner pies en polvorosa. Si cree que puede despistar a un único personaje y pillarlo desprevenido, el bandolero atacará. En el caso de que el personaje sea derrotado, lo tomará como rehén y lo llevará al campamento de los bandidos para pedir un rescate o usarlo como moneda de intercambio.

Sin embargo, lo más probable es que Corvin se vaya sin ser visto y se reúna con sus compañeros, que decidirán preparar una “bienvenida” adecuada para cuando el grupo abandone la posada por la mañana.

## TERCERA ESCENA:

### EL DESAFÍO DE LOS BANDIDOS

De un modo u otro, el grupo tendrá que vérselas con los bandidos que están dando problemas en esta sección del camino antes de continuar. Puede que se den cuenta de que hay un espía vigilando la posada y se las arreglen para seguirlo hasta el campamento bandido, lo que les permitiría darle la vuelta a la situación y sorprender a los bandoleros; también podrían capturarlo y sacarle información sobre los bandidos; o bien los salteadores podrían emboscarlos a ellos en medio del camino poco tiempo después de dejar la posada.

### “SER” ANDER, CABALLERO RENEGADO

El líder del pequeño grupo de bandidos es un caballero errante renegado que ahora se dedica al bandidaje. “Ser” Ander (aunque ya no es merecedor del título) aún conserva la armadura y armas propias de un caballero, pero carece de tierras, de título... y de escrúpulos. Tiene en mente seguir dirigiendo asaltos por todo el camino a Desembarco del Rey mientras el botín merezca la pena, para después quizá desplazarse a otro territorio mejor. Incluso sueña con la idea de ir él mismo al torneo del rey, tal vez ganando en las listas del combate cuerpo a cuerpo y obteniendo el favor de la corona, tan pronto tenga el dinero que necesita para comprar armas adecuadas a un hombre de su destreza.

En el fondo, Ander es un matón y un cobarde, mostrando valentía cuando embosca a sus víctimas respaldado por sus hombres; pero es probable que se rinda si encuentra un verdadero desafío.

“SER” ANDER		
HABILIDADES		
Brío	3	
COMBATE CUERPO A CUERPO	4	ARMAS DE HOJA LARGA 1B, LANZAS 1B
TRATO ANIMAL	3	
ATRIBUTOS		
DEFENSA EN COMBATE 4 (8 CON ESCUDO GRANDE)		
PROTECCIÓN 5 (COTA DE MALLA)		
SALUD 6 MOVIMIENTO 2 METROS		
ESPADAS LARGAS	4+1B	DAÑO 4
LANZAS DE GUERRA	4+1B	DAÑO 6; DE JINETE, FRÁGIL, IMPEDIMENTO 1, LARGA, LENTA, PODEROSA
ESCUDO PESADO	4-1P	DAÑO 1; DEFENSIVA +4, IMPEDIMENTO 1

### WORT Y COLE, BANDIDOS

Wort y Cole, aparte de Corvin, son el resto de la banda de salteadores de Ander. Son antiguos soldados que se dedican a veces a la caza furtiva, y que simplemente encuentran más fácil coger lo que quieren y seguir las órdenes de hombres como Ander. Van sin afeitarse ni lavar, y no son excesivamente listos, pero son de la opinión de que nada de eso importa si sabes cómo blandir un hacha. Corvin sería más parecido a un mercenario, y se considera sofisticado; y lo es, al menos en comparación con la compañía que frecuenta.

## WORT Y COLE

### HABILIDADES

COMBATE CUERPO A CUERPO	3	HACHAS 1B
DISCRECIÓN	4	SIGILO 1B
SUPERVIVENCIA	3	

### ATRIBUTOS

DEFENSA EN COMBATE 4 ● PROTECCIÓN 5 (COTA DE MALLA)

SALUD 6 ● MOVIMIENTO 4 METROS

HACHA DE BATALLA	3+1B	DAÑO 2; ADAPTABLE
ARCO DE CAZA	2	DAÑO 2; A DOS MANOS, LARGO ALCANCE

## ¡EMBOSCADA!

Si durante la noche anterior Corvin se fue de la posada sin ser visto, o si los personajes lo detuvieron pero no encontraron el campamento, los bandidos emboscan al grupo a un par de kilómetros de la posada, en un punto conveniente del camino. Consulta el mapa **El lugar de la emboscada** para más detalles.

Ander y Corvin, montados a caballo, se sitúan uno al lado del otro tras la desviación del camino, mientras que Wort y Cole disparan sus arcos desde la ocultación que les confiere el bosque a ambos lados del camino, antes de saltar de cabeza a la batalla hachas en ristre. Puede que los bandidos ataquen inmediatamente o que intenten parlamentar con el grupo, dependiendo de la información que les haya dado Corvin acerca de su fuerza y su disposición hacia la negociación. Si Ander cree que puede ganar sin luchar, lo intentará, ordenando que disparen una flecha desde el bosque para destacar su ventaja en la negociación si fuera necesario. Tampoco dudará en amenazar a Alanna o Rudolphus (los personajes no combatientes del grupo) si cree que sacará algo.

Si Corvin ha informado de que es improbable que el grupo negocie, los bandidos atacarán primero, intentando deshacerse de Merik y Nicholas Ríos (los combatientes de aspecto más peligroso). Ander subestima a Rhys, considerándolo al principio "solo un chico", lo que bien podría constituir un error fatal.

Si Ander o al menos dos de los otros bandidos son derrotados, el resto huye a menos que tengan una ventaja apabullante. No les importará tomar a los personajes derrotados como rehenes (o mucho más, realmente). Usan a cualquier miembro del grupo que haya sido capturado como moneda de intercambio.

Ten presente que Ander y Corvin van montados y que sus caballos están adiestrados para la guerra. Consulta la sección **Ataque desde la silla** de las reglas de **Combate** para más detalles.

## EL CAMPAMENTO DE LOS BANDIDOS

Si los personajes consiguen seguir a Corvin desde la posada o lo capturan y le sacan la información, podrán encontrar el campamento de los bandidos a un par de

kilómetros de la posada y la encrucijada, en los bosques que las rodean. Es un campamento sencillo y tosco situado en un claro del bosque donde los hombres duermen en tiendas y atan sus caballos. También es donde amasan lo que han ido robando a sus víctimas hasta ahora: 24 peniques de cobre, 87 venados de plata, 4 dragones de oro, un escudo y una espada larga, además de los caballos y sus arreos, arneses y suministros.

Si el grupo se aproxima con cautela al campamento de los bandidos, lo que requiere una tirada de Discreción contra su valor pasivo de Percepción (8), pueden pillarlos desprevenidos. Si lo logran, todos los personajes obtienen un dado de habilidad adicional en sus tiradas de ataque durante el primer asalto del combate. De otro modo, los bandidos detectan a los personajes acercándose con bastante tiempo para actuar, y no hay modificadores.

Aun así, atacar a los bandidos en su campamento puede permitir que los personajes lleven las de ganar. Concretamente, ninguno de los bandidos irá montado, por lo que si el grupo ataca con rapidez, pueden obtener una victoria decisiva. Al igual que en el encuentro de la emboscada, si Ander o al menos dos de los demás son derrotados, el resto claudicará o huirá, dependiendo de las opciones que tengan.

## MÁS AVENTURAS

Aunque esta aventura ha terminado, la historia de los personajes y *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, acaban de empezar. ¿Qué encontrarán esperándolos cuando lleguen a Desembarco el Rey? ¿Por qué el rey Robert ha declarado el torneo (aparte de por la oportunidad de luchar, festejar y flirtear)? ¿Quién asistirá, y que intrigas y planes les presentarán? ¿Hay algo más de lo que parece a simple vista tras los ataques de los bandidos en el camino a Desembarco del Rey?

## PERSONAJES DE INTRODUCCIÓN

En las siguientes páginas se presenta un conjunto de personajes para jugar la aventura introductoria de *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*, "Viaje a Desembarco del Rey". Puedes fotocopiar estas páginas para tu propio uso personal. Cada personaje está completo y listo para jugar, y se emplea el siguiente formato:

### NOMBRE DEL PERSONAJE

Esta sección trata del modo en que el personaje encaja en la casa, define algunas de sus responsabilidades y el rol que el personaje podría ocupar en una aventura. Además, se incluyen algunas personalidades y rasgos históricos importantes para darte un esbozo del trasfondo del personaje.

### HABILIDADES

Los personajes se definen a través de su elección de habilidades y especialidades, aquellas áreas en las que poseen cierto grado de talento. En cada personaje se da una lista de todas las habilidades que posee y que excedan el valor de 2. Junto a la habilidad se muestra su rango, expresado numéricamente, como por ejemplo 3. Si el personaje una o varias especialidades relacionadas con la habilidad, estas se muestran junto a la habilidad, identificadas para diferenciarlas. También incluyen el número de dados de bonificación que confieren, y se expresan con un número y una B mayúscula, como por ejemplo 3B.

### ATRIBUTOS

Esta sección describe los rasgos destacables y las habilidades derivadas que se necesitan para jugar durante las intrigas y los combates. Arriba del todo encontrarás el rango de Percepción del personaje y su valor pasivo. A continuación están las características relacionados con las intrigas: Defensa en intrigas y Compostura. Por último, hallarás los valores de Movimiento y Carrera, seguidos por la Defensa en combate, Protección y Salud. En la última sección se enumeran todas las armas, la armadura, las riquezas y las posesiones personales importantes que tiene el personaje al inicio de la partida.

### CUALIDADES

A continuación se muestran las Cualidades, incluidos los puntos de Destino, acompañadas de descripciones de sus efectos de juego.





# SER MERIK

## HABILIDADES

AGILIDAD	3	
Brío	3	FUERZA 2B
COMBATE CUERPO A CUERPO	5	ARMAS DE HOJA LARGA 2B / LANZAS 1B
CONSTITUCIÓN	4	
ESTATUS	4	
GUERRA	3	
IDIOMA (LENGUA COMÚN)	3	
PERCEPCIÓN	3	
TRATO ANIMAL	3	MONTAR 1B

## ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 3 (12)			
DEFENSA EN INTRIGAS 9 • COMPOSTURA 6			
MOVIMIENTO 3 • CARRERA 13 (CON LANZA, MOVIMIENTO 2) • (CARRERA 12)			
DEFENSA EN COMBATE 3 (5 CON ESCUDO) • PROTECCIÓN 9			
SALUD 12			
ATAQUE	ESCUDO	5	DAÑO 1; DEFENSIVO +2
ATAQUE	ESPADA BASTARDA	5+1B	DAÑO 4; ADAPTABLE
ATAQUE	LANZA DE TORNEO	4	(DAÑO 6; DE JINETE, FRÁGIL, IMPEDIMENTO 1, LARGA, LENTA, PODEROSA)
EQUIPO	ARMADURA DE SEMIPLACAS, ESCUDO, ESPADA BASTARDA Y VAINA, LANZA DE TORNEO, SILLA DE MONTAR, CABALLO DE GUERRA, 16 DRAGONES DE ORO		

## CUALIDADES

**PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 1 punto de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.

**BENEFACTOR:** Alguien ilustre (en este caso, lord Rhys) vela por ti y hace las veces de tu patrón.

**DEFEECTO:** Sufres 1 dado de penalización en todas las tiradas relacionadas con la habilidad Picaresca.

**DOMINO DE ARMAS DE HOJA LARGA 1:** Si empuñas un arma de hoja larga, puedes sacrificar todos tus dados de bonificación antes de hacer la tirada de Combate cuerpo a cuerpo para obtener un grado de éxito adicional si logras golpear a tu adversario. También recibes un +1 a los resultados de tus tiradas de Combate cuerpo a cuerpo si utilizas un arma de hoja larga para atacar a un adversario que no tenga escudo.

**UNGIDO:** Añade un +2 al resultado de todas tus tiradas de Estatus. Puedes extraer fuerzas de tu compromiso con las virtudes caballerescas: una vez al día, y como acción gratuita, puedes incrementar tu Defensa en combate, tu Defensa en intrigas y todos los valores pasivos de tus habilidades en un +5 hasta el principio de tu próximo turno.

Tu hermano mayor Nolan ha sido siempre el heredero de tu casa, y das gracias por ello; nunca aspiraste a tener un título señorial o la fidelidad de los vasallos. Siempre te has sentido más cómodo entre hombres más sencillos: guerreros, artesanos y el pueblo llano de las tierras de tu casa. Incluso cuando eras un niño, hiciste más amigos entre los hijos de los vasallos de tu padre y de los mercaderes del castillo que entre los hijos de los iguales a tu padre. Nolan siempre era el que tenía labia, el que sabía lo que era correcto decir y hacer, y te sientes agradecido y orgulloso por apoyarlo en su legítimo mandato.

De hecho, la única cosa que alguna vez envidiaste de tu hermano fue la mano de la bella Alanna, su mujer. Aunque Nolan era el cerebro y la mano dura del castillo, Alanna ha sido durante mucho tiempo su corazón y su alma. Trajo alegría y color y risas a sus salas, y le encantaban la música y las fiestas. Nunca le confesaste tu amor, era la prometida de tu hermano, pero juraste defenderla con tu vida, si fuese necesario. Desde la muerte de Nolan, has deseado acercarte a Alanna para confortarla, pero el decoro ha contenido tu mano y ahogado tus palabras. En cualquier caso, parece que ha encontrado su paz en el septe, rezando a los dioses.

Estuviste casado, pero durante poco tiempo. Su nombre era Shawna, y era una muchacha joven y apocada; la hija de una casa que quería agasajar a tu padre con la unión. Falleció menos de un año después de la boda, al dar a luz a un niño que murió con ella. Nunca te volviste a casar, aunque has tenido tus coqueteos y distracciones de vez en cuando. En su lugar, prefieres centrar tu tiempo y tu atención en servir a tu casa, primero a tu hermano y ahora a su hijo, Rhys. Aunque el niño tiene cualidades, y se parece mucho a su padre, sabes que te necesitará en los años venideros si quiere convertirse en el líder fuerte y el seños que sabes que puede ser.

Ahora ha llegado esta invitación al torneo en Desembarco del Rey. Normalmente darías la bienvenida a una oportunidad como esta: batirse en justa y probar tu valía contra los mejores caballeros de los Siete Reinos, pero ahora tienes otras preocupaciones y debes cuidar de tu joven señor y de la dama, esto es, la septa Alanna, que ha decidido acompañaros.



SEPTA ALANNA

“Los dioses son misteriosos, en ocasiones son crueles, y no dan explicaciones de sus actos a los mortales, de forma similar a como los reyes y los caminos de los reyes y señores son misteriosos para el pueblo llano”. Aprendiste esto cuando solo eras una niña y tu madre murió a causa de unas fiebres. Te criaron unas amables septas al servicio de tu padre, y te educaron para ser una señorita decente, enseñándote todas las habilidades que necesitarías un día cuando dirigieses tu propia casa. Aunque de pequeña te asustaban las caras de los Siete, aprendiste a comprender que te amaban y que deseaban que llevases una vida apropiada y correcta, agradable a su vista.

Cómo te sonrieron cuando escogieron a Nolan como tu marido: un hombre elegante y valiente, sabio, amable y agradable contigo. A pesar de que tu matrimonio fue concertado, te enamoraste de él desde el primer momento en que viste su hermoso rostro y sentiste su mano sobre la tuya mientras se la acercaba a los labios.



Los años siguientes de matrimonio fueron años de gran satisfacción. Creaste un buen hogar para tu esposo y le diste tres hijos maravillosos, incluyendo un hijo varón y heredero, tu primer retoño, Rhys. Qué raro se te antoja mirar ahora al hombrecito de cara seria que cabalga a lomos de un corcel vestido con su armadura, recordando al bebé que mamó de tu pecho. Ahora Rhys es un hombre, y tú una viuda. La casa es suya y pasará por derecho a su heredero cuando llegue el momento. Los Siete dan, y después quitan.

Tras la muerte de Nolan has estado desconsolada durante mucho tiempo. Todavía sientes dolor, de alguna forma, y probablemente lo sentirás siempre, pero ya no anhelas seguirlo en el abrazo de la muerte. Ese momento llegará pronto, como sucede a todas las criaturas mortales. Por ahora, tus hijos te necesitan, y los dioses te han pedido un tipo diferente de servicio. Aunque todavía eres joven, has recibido el abrazo de la Madre y oído la llamada de la Vieja.

HABILIDADES

AGILIDAD	3	
CONOCIMIENTO	3	EDUCACIÓN 1B / INVESTIGACIÓN 1B
CURACIÓN	3	
ESTATUS	4	
IDIOMA (LENGUA COMÚN)	3	
INGENIO	3	
PERCEPCIÓN	3	EMPATÍA 1B
PERSUASIÓN	3	CAUTIVAR 1B / CONVENCER 1B / NEGOCIAR 1B
VOLUNTAD	5	COORDINACIÓN 1B / DEDICACIÓN 1B

ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 3 (BASE 12, EMPATÍA 13)			
DEFENSA EN INTRIGAS 10 COMPOSTURA 16			
MOVIMIENTO 4 CARRERA 16			
DEFENSA EN COMBATE 8 PROTECCIÓN 0			
SALUD 6			
ATAQUE	DAGA	2	DAÑO 1; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
EQUIPO	TÚNICA, DAGA, SÍMBOLO DE LA VIEJA, 14 DRAGONES DE ORO		

CUALIDADES

**PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 1 punto de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.

**ALTIVA:** Sufres 1 dado de penalización a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la Empatía. Cuando interactúes con alguien de rango inferior al tuyo o que exhiba una conducta poco apropiada (como una mujer con armadura, un bastardo o similares), tu actitud inicial deberá ser de Rechazo o peor.

**FAVORECIDA POR EL PUEBLO LLANO:** Recibes 1 dado de bonificación a todas las tiradas de Persuasión que realices cuando trates con personajes de Estatus 3 o inferiores.

**OBSTINADA:** Puedes sumar a tu Compostura un número igual a la cantidad de dados de bonificación que tengas en la especialidad Dedicación

**PÍA:** Una vez al día, antes de realizar una tirada, puedes apelar a tu fe para que te asista en tus actos y te conceda 1 dado de habilidad adicional.



# LORD RHYS

Toda tu vida has sabido que un día asumirías el liderazgo de tu casa: te has entrenado para hacerlo desde que eras lo suficiente mayor como para andar. Simplemente nunca deseaste que fuera tan pronto. A pesar de que solo tienes catorce años, eres “lord Rhys” y tu padre lleva meses muerto y enterrado.

Fue un accidente de caza: una persecución en los bosques cerca de tu hogar, el ladrido de los perros y el estruendo de las pezuñas. Solo fue necesaria una rama baja, un golpe en la cabeza, la caída desde la silla de montar mientras cabalgaba rápido. Estuvo postrado durante casi dos semanas, fuera de sí, forzado a comer agua y miel para mantener el hilo cada vez más fino de su vida. Hacia el final llegaron las fiebres, los ataques y los gritos en la noche sobre enemigos que lo atacaban, las equivocaciones sobre qué año era y con quién hablaba hasta que la muerte fue una piadosa liberación de su sufrimiento.

## HABILIDADES

COMBATE CUERPO A CUERPO	3	ARMAS DE HOJA LARGA 1B
CONSTITUCIÓN	3	
ESTATUS	6	ADMINISTRACIÓN 1B / ETIQUETA 1B
GUERRA	3	MANDO 1B
IDIOMA (LENGUA COMÚN)	3	
INGENIO	3	
PERSUASIÓN	3	
PUNTERÍA	3	ARCOS 1B
TRATO ANIMAL	2	MONTAR 1B
VOLUNTAD	3	

## ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 2 (8)

DEFENSA EN INTRIGAS 1 I • COMPOSTURA 9

MOVIMIENTO 3 • CARRERA 14

DEFENSA EN COMBATE 3 (5 CON ESCUDO) • PROTECCIÓN 5

SALUD 9

ATAQUE	ESCUDO	3	DAÑO 1; DEFENSIVO +2
ATAQUE	ESPADA LARGA	3+1B	DAÑO 3
ATAQUE	ARCO DE CAZA	3+1B	DAÑO 2; A DOS MANOS, LARGO ALCANCE
EQUIPO	COTA DE MALLA, ESCUDO, ESPADA LARGA Y VAINA, ARCO LARGO, CARCAJ CON 10 FLECHAS, ANILLO DE SELLO, CORCEL, SILLA DE MONTAR, 24 DRAGONES DE ORO		

## CUALIDADES

**PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 2 puntos de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.

**LÍDER DE LA CASA:** Diriges tu casa y eres el responsable del mantenimiento de tus tierras, la seguridad de tu gente y la gestión de vuestras fortunas. Añade un +2 al resultado de todas tus tiradas de Estatus.

**MAESTRÍA CON ARMA:** Cuando empuñas una espada larga en combate, el daño básico que infliges con ella se incrementa en un +1.

**TALENTO ARITMÉTICO:** Cuando debas realizar una tirada de Viciisitud para tu casa nobiliaria, podrás añadir tu rango de Ingenio (3) al resultado de tu tirada de Estatus. Además, la Fortuna de tu casa nobiliaria se incrementa en 1d6 puntos.

Desde entonces, has hecho todo lo que ha sido necesario, has intentado ser valiente para tu casa y tu familia. Para tu madre Alanna la muerte de tu padre fue especialmente dura, y se refugió en su fe, dejándote a ti al cargo de tus hermanos menores: tu hermano Kellin, de solo 10 años, y tu hermana Brianna, “Bree”, que acaba de cumplir siete.

Estás muy agradecido por la ayuda de tus consejeros más cercanos, que eran también los hombres de tu padre. Tu tío, ser Merik, es un caballero veterano que luchó al lado de tu padre en los tiempos de la guerra y que era su leal banderizo. Su sensatez y su presencia te dan confianza. El maestre Rudolphus, que ha sido tu profesor desde la niñez, es la voz de la razón y de la comprensión, ofreciéndote sabios consejos. Hubo un tiempo en que pensabas que no había nada que no supiera, pero cambiaste de opinión cuando no pudo salvar la vida de tu padre. No fue culpa suya, tu madre dijo que los Siete decidieron llamar a tu padre con ellos, y no sería justo albergar ningún resentimiento contra tu amado profesor, a pesar de lo cual te lo tienes que recordar de cuando en cuando.

Ahora tu séquito y tú estáis de camino a la legendaria ciudad de Desembarco del Rey, un camino que esperabas recorrer algún día al lado de tu padre. Vas tú solo, para proclamar tu derecho a liderar tu casa ante el rey Robert y para honrar la memoria de tu padre y de tus antepasados. Sabes que te están observando, y por eso no puedes fallar.



ESCUDERO JONAH

Nunca en tu vida has estado tan excitado y tan nervioso como en este viaje a Desembarco del Rey. Solo en tus sueños más salvajes te atreviste una vez a esperar viajar a un Torneo del Rey como el escudero de un caballero noble y experimentado, para ver a los caballeros y las personalidades más importantes de los Siete Reinos reunirse para una demostración de valor, armas, y proezas. Aquellos que te conocen lo toman como la fantasía de un pasmado chico de campo, pero no saben, nadie sabe, cómo la “escudero Jonah” estuvo no hace mucho prometida a un hombre que le triplicaba la edad.

Desde que eras pequeña no quisiste tener nada que ver con vestidos, muñecas ni con prender a comportarte como una verdadera dama. No, lo que a ti te gustaba era ensuciarte, jugar con los chicos y soñar con el día en que tomaras una espada y un escudo como un valiente caballero. Nada de lo que hicieran tus molestos padres podía disuadirte, incluyendo los castigos y las duras lecciones. Tan solo hicieron más fuerte tu resolución de convertirte en un gran guerrero, como en las historias de las antiguas reinas guerreras como Nymeria. No obstante, tus padres eran muy obstinados e hicieron todo lo que pudieron para encajarte dentro del molde de una joven dama.

El colmo fue cuando te vendieron en matrimonio a algún viejo caballero hacendado que había quedado viudo dos veces y te triplicaba la edad. Desde el

momento que lo viste lo odiaste y juraste que antes de casarte con él morirías. Esa misma noche, mientras el resto de la casa dormía después del festín para celebrar tu compromiso, juntaste unas pocas cosas y te escurriste en la noche por tu ventana. Llevando el pelo corto y vistiendo unas ropas de chico que robaste de un tendadero, pasabas por “Jonah” en lugar de por “Jhenna” y al cabo de un tiempo entraste al servicio en la casa de lord Nolan como chico del establo.

HABILIDADES

AGILIDAD	4	RAPIDEZ 1B
BRÍO	3	
COMBATE CUERPO A CUERPO	3	
CONSTITUCIÓN	3	
DISCRECIÓN	3 (+4 CUANDO TE MUEVES SILENCIOSAMENTE)	SIGILO 1B
ESTATUS	3	
PERCEPCIÓN	4	
PICARESCA	3	ROBAR 1B
TRATO ANIMAL	3	MONTAR 1B

ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 4 (16)			
DEFENSA EN INTRIGAS 9 COMPOSTURA 6			
MOVIMIENTO 5 CARRERA 25			
DEFENSA EN COMBATE 10 (11 CON ESCUDO) PROTECCIÓN 2			
SALUD 9			
ATAQUE	BROQUEL	3	DAÑO 1; DEFENSIVO +1, SECUNDARIO +1
ATAQUE	ESPADAS CORTAS	3	DAÑO 3; RÁPIDA
ATAQUE	HACHA DE MANO	3	DAÑO 2; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
ATAQUE	BALLESTA LIGERA	2	(DAÑO 5; LARGO ALCANCE, LENTA, RECARGA MENOR)
ATAQUE	HACHA DE MANO ARROJADA	2	(DAÑO 3; CORTO ALCANCE)
EQUIPO	CUERO BLANDO, BROQUEL, ESPADA CORTA, HACHA DE MANO, BALLESTA LIGERA, CARCAJ Y 12 VIROTES, LIBREA, 8 DRAGONES DE ORO		

CUALIDADES

- PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 3 puntos de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.
- FURTIVA:** Cuando hagas una tirada de Discreción, podrás volver a tirar todos los dados en los que hayas sacado un 1. Además, también puedes añadir tu rango de Agilidad al resultado de las tiradas de Discreción que realices para moverte silenciosamente.
- RÁPIDA:** A la hora de calcular tu tasa de movimiento, se considera que tu Movimiento inicial es de 5 metros. Tu capacidad de movimiento se multiplica por cinco cuando corres.
- UNA ENTRE LA MULTITUD:** Añade tu rango de Ingenio (2) al resultado de las tiradas de Discreción que hagas para Pasar inadvertido. El uso de esta especialidad es siempre una acción gratuita para ti.





# MAESTRE RUDOLPHUS

Aunque las armas y el acero puedan reinar en los Siete Reinos, siempre has pensado que la razón y el conocimiento son los medios para reinar sabia y correctamente. Quizás crees eso porque nunca has tenido ninguna aptitud para las armas o el combate, un hecho que te inculcaron desde pequeño, pero siempre fuiste inteligente y un aprendiz rápido cuando se trataba de libros y estudiar. Así fuiste capaz de ganarte un sitio en la Ciudadela, para entrenarte como maestro. Todavía recuerdas con cariño tus días allí, cuando se abría ante ti una perspectiva ilimitada de conocimientos y te encontrabas en compañía de intelectos similares al tuyo. Recuerdas con melancolía las largas noches debatiendo sobre historia y filosofía mientras bebías copas de vino especiado. Eran días felices sin duda.

Nada que ver con los días oscuros de la Rebelión de Robert, cuando la guerra dividió los Siete Reinos y fueron de nuevo las armas y el acero los que decidieron el futuro. Tu propia familia tuvo que pagar cara la victoria de Robert: tu padre y tus hermanos fallecieron en el campo de batalla, tu casa ha desaparecido salvo de nombre, tu hermana se casó con algún banderizo de Robert, tus tierras se unieron a las del banderizo (si es que tenía alguna) y su hijo las gobierna ahora.

En cualquier caso, eso ya no te incumbe. Entraste al servicio de una casa noble y de un señor que, aunque no ve sentido a convertirse en erudito, sí busca que sus hijos tengan conocimientos. Te convertiste en el tutor del joven Rhys, y más tarde de Kellin e incluso de la joven Brianna, y en silencio juraste que les enseñarías a apreciar la historia, la filosofía, todas las artes y las ciencias, además de la fuerza y la habilidad con las armas. Era la forma de cambiar el mundo a mejor, o por lo menos tu pequeña contribución.

Siempre has pensado que Rhys era un pupilo con aptitudes, mucho más dispuesto a aprender que su padre o su tío. No tienes ninguna queja de ser Merik, aparte del hecho de que piensa que un joven puede aprender todo lo que necesita en el patio de armas, los establos y el burdel. No obstante, Merik es un hombre leal y

honorable, aunque quizás un poco lento y cabezota. De igual manera, normalmente puedes contar con Alanna como aliada en tu misión de educar a sus hijos. El único punto negro ha sido siempre su fe incuestionable, mientras que tú eres un hombre de razón. En tu experiencia, los dioses, sean cuales sean sus nombres o semblantes, tienen poco que ver con los asuntos del mundo.

## HABILIDADES

CONOCIMIENTO	4	EDUCACIÓN 2B
CURACIÓN	3	TRATAR DOLENCIA 1B / TRATAR HERIDA 1B
ESTATUS	4	
IDIOMA (LENGUA COMÚN)	3	
IDIOMA (VALYRIO ANTIGUO)	2	
INGENIO	4	DESCIFRAR 1B / MEMORIA 1B
PERSUASIÓN	3	CONVENCER 1B
TRATO ANIMAL	3	
VOLUNTAD	3	

## ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 2 (8)			
DEFENSA EN INTRIGAS 10 • COMPOSTURA 9			
MOVIMIENTO 4 • CARRERA 16			
DEFENSA EN COMBATE 6 • PROTECCIÓN 0			
SALUD 6			
ATAQUE	BASTÓN	2	DAÑO 2; A DOS MANOS, RÁPIDO
ATAQUE	DAGA	2	DAÑO 1; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
EQUIPO	TÚNICA, BASTÓN, DAGA CON VAINA, CADENA DE MAESTRE, MATERIAL DE ESCRITURA, DOS CUERVOS, BOLSA DE MAÍZ, LIBROS ACERCA DE HERÁLDICA, HISTORIA Y LEYENDAS, 16 DRAGONES DE ORO		

## CUALIDADES

**PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 1 punto de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.

**ADIESTRADOR DE CUERVOS:** Puedes utilizar cuervos para transmitir tus mensajes; para ello hay que realizar una tirada de Trato animal. La dificultad depende de la distancia que debe recorrer el ave. Para distancias de hasta 80 kilómetros, debes tener éxito en una tirada Fácil (3). Por cada 40 kilómetros adicionales, incrementa la dificultad en 3. El Narrador tirará en secreto por ti para determinar si el cuervo llega o no a su destino.

**DEFECTO:** Sufes 1 dado de penalización en todas las tiradas relacionadas con la habilidad Puntería.

**ERUDICIÓN (HERÁLDICA):** Cuando debas realizar una tirada de Conocimiento relacionada con heráldica, convierte en dados de habilidad los dados de bonificación que tengas en Educación.

**ERUDICIÓN (HISTORIA Y LEYENDAS):** Cuando debas realizar una tirada de Conocimiento relacionada con historia y leyendas, convierte en dados de habilidad los dados de bonificación que tengas en Educación.

**MAESTRE:** Eres un maestro de la Ciudadela. Las vicisitudes de la casa en la que naciste ya no te afectan, pero sí las de la casa a la que estás afiliado. Además, puedes añadir tu rango de Ingenio al resultado de todas tus tiradas de Conocimiento y Voluntad.



# NICHOLAS RÍOS

Aunque creciste en los salones y los patios de un castillo, siempre te has sentido más cómodo en las zonas salvajes más allá de sus muros. La serenidad del bosque te llama, así como la euforia de cabalgar a todo galope o la excitación de la caza y la persecución. Lo único que mancha esta experiencia es la muerte de lord Nolan, un buen señor y un hombre que has conocido y respetado desde que eras niño. Siempre te trató con amabilidad, aunque nunca supiste por qué hasta hace poco.

Eres un bastardo. Tu madre, Elen, trabajaba como sirvienta en el castillo. Tuvo la oportunidad de conocer a un hombre joven en un festival y se quedó embarazada de él, aunque no lo volvió a ver. Así que crió a Nicholas ella sola, ayudada por sus amigos y parientes. Lord Nolan fue tan amable como para asegurarse de que no perdía su trabajo en el castillo y de que se cuidase a su hijo y, cuando llegó el momento, de que se le diese un trabajo en los establos con el jefe de caballos, ya que a él mismo le gustaba trabajar con los caballos. No fue hasta que tu madre yacía en su lecho de muerte debido a una enfermedad cuando te confesó a ti, y solo a ti, que tu padre era lord Nolan, un escarceo antes de que se casase. Tenías la esperanza de quizás algún día hablar con tu padre pero él también falleció y quizás nunca supo que tú lo sabías.

En lo que a ti respecta, estás contento con lo que te ha tocado en el mundo. No tienes ningún interés en reclamar el título y las tierras ya que no eres un señor y no estás preparado para la vida cortesana. Prefieres el cielo abierto, el patio de un establo, y un caballo entre tus piernas. Esperas que te nombren nuevo consejero de caballos un día, bajo el mando de Rhys, tu medio hermano. De vez en cuando este secreto te atormenta, dudando si deberías contárselo a alguien más pero entonces te preguntas: ¿para qué zarandear la barca? Dejemos que el pasado se quede en el pasado. Ahora Rhys es el señor y las tierras y la casa son tuyas, con todo derecho. Deberías estar agradecido de la buena fortuna que los dioses te han otorgado y dejarlo estar, aunque hay momentos en los que sería agradable tener un hermano con el que compartir los simples placeres de la monta y de la caza.



## HABILIDADES

AGILIDAD	4	
BRÍO	4	CORRER 1B / FUERZA 1B
COMBATE CUERPO A CUERPO	3	HACHAS 2B / LANZAS 1B / PELEA 1B
CONSTITUCIÓN	5	RESISTENCIA 1B
ESTATUS	3	
PERCEPCIÓN	3	OBSERVACIÓN 1B
PUNTERÍA	3	
TRATO ANIMAL	3	
VOLUNTAD	3	

## ATRIBUTOS

PERCEPCIÓN 3 BASE 12, OBSERVACIÓN 13			
DEFENSA EN INTRIGAS 8 COMPOSTURA 9			
MOVIMIENTO 4 CARRERA 15			
DEFENSA EN COMBATE 9 (11 CON ESCUDO) PROTECCIÓN 4			
SALUD 15			
ATAQUE	DAGA	3	DAÑO 2; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
ATAQUE	ESCUDO	3	DAÑO 2; DEFENSIVO +2
ATAQUE	HACHA DE BATALLA	3+2B	DAÑO 4; ADAPTABLE
ATAQUE	LANZA	3+1B	DAÑO 4; A DOS MANOS, RÁPIDA
EQUIPO	COTA DE ANILLAS, ESCUDO, HACHA DE BATALLA, DAGA CON VAINA, LANZA, LIBREA, 10 DRAGONES DE ORO		

## CUALIDADES

**PUNTOS DE DESTINO:** Tienes 1 punto de Destino para gastar durante la partida. En la sección Puntos de Destino encontrarás un breve resumen de lo que puedes hacer con ellos.

**BASTARDO:** Ser hijo bastardo te impone 1 dado de penalización a todas las tiradas de Persuasión que realices para interactuar con personajes de Estatus superior al tuyo.

**DOMINIO DE HACHAS I:** Antes de realizar una tirada de Combate cuerpo a cuerpo para atacar a un enemigo con un hacha, puedes sacrificar cualquier cantidad de dados de bonificación para abrirle un tajo terrible. Si logras golpear al enemigo, este sufrirá daños adicionales al comienzo de su próximo turno; la cantidad de daño sufrido es igual al número de dados de bonificación sacrificados. Este daño adicional ignora la PR, pues proviene de una herida que ya existe.

**MAESTRÍA CON ARMADURAS:** Toda armadura que vistas se adapta a tu cuerpo como si fuera una segunda piel. La PR de tu armadura se incrementa en un +1, y su Impedimento (si lo tiene) se reduce en 1 de cara al cálculo de tu Movimiento.

**MAESTRÍA CON ARMA:** Cuando empuñas un hacha de batalla en combate, el daño básico que infliges con ella se incrementa en un +1.







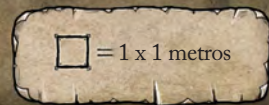
# LA POSADA DE LA ENCRUCIJADA

## -Leyenda-

- |                              |                                       |
|------------------------------|---------------------------------------|
| 1 - Pajar                    | 6 - Caballeriza                       |
| 2 - Tablones comunicantes    | 7 - Cocina y alojamiento del personal |
| 3 - Habitación de matrimonio | 8 - Sala común                        |
| 4 - Habitaciones dobles      | 9 - Patio de la posada                |
| 5 - Habitación privada       |                                       |



PRIMER PISO



Todas las flechas amarillas señalan escalas o escaleras de bajada



PLANTA BAJA

PUNTO DE ENTRADA DE LOS PJ

A DESEMBARCO DEL REY





# ¡NUESTRA ES LA FURIA!



**D**urante años, los lectores han vibrado de emoción con la saga de Poniente narrada en *Canción de hielo y fuego*, la serie de gran éxito de George R.R. Martin, hechizados ante la reveladora historia de la lucha por el Trono de Hierro de los Siete Reinos y las numerosas vidas y familias atrapadas en ella.

Ahora, vosotros podéis narrar vuestros propios relatos de Poniente y jugar al juego de tronos con *Canción de hielo y fuego: El juego de rol*. Estas *Reglas de inicio rápido* contienen todo lo que necesitáis para vivir una emocionante aventura de caballeros, bandidos, y dar comienzo a un viaje al corazón de la intriga, la ciudad de Desembarco del Rey. En sus páginas, encontraréis detalladas reglas de introducción para aprender a jugar, seis personajes pregenerados y la aventura de introducción “Viaje a Desembarco del Rey”. ¡Todo lo que necesitáis son algunos dados de seis caras y estaréis preparados para jugar!

## ¿POSEÉIS LA MENTE, EL CUERPO Y LA VOLUNTAD QUE SE NECESITAN PARA JUGAR AL JUEGO DE TRONOS?

VISITA [WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM) PARA MÁS INFORMACIÓN



edge

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)

*A Song of Ice and Fire Roleplaying Quick-Start* es © Green Ronin Publishing, LLC. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *A Song of Ice and Fire Roleplaying, SIFRP* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Green Ronin Publishing, LLC. *A Song of Ice and Fire* es © 1996-2012 George R. R. Martin. Todos los derechos reservados.