

# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

## - EL JUEGO DE ROL -

### GASTO DE PUNTOS DE DESTINO

- RECIBIR +1B. ESTE DADO PUEDE EXCEDER LOS LÍMITES NORMALES A LOS DADOS DE BONIFICACIÓN.
- CONVERTIR 1 DADO DE BONIFICACIÓN EN 1 DADO DE HABILIDAD.
- ELIMINAR -1D.
- IMPONER -1D 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.
- 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 E TADO, UNA PISTA O CUALQUIER OTRO ELEMENTO ÚTIL (PERO POCO DECISIVO) QUE TE PERMITA AVANZAR EN LA HISTORIA.
- ACTIVAR UNA CUALIDAD DEL ENTORNO.
- IGNORAR UNA CUALIDAD DEL ENTORNO.

### SACRIFICIO DE PUNTOS DE DESTINO

- 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 E DADO POR MUERTO Y SE RETIRA DE LA HISTORIA HA TA EL MOMENTO EN QUE EL NARRADOR CONSIDERE OPORTUNA SU REAPARICIÓN.

### ESTRUCTURA DE LA INTRIGA

PRIMER PASO: TIPO	SEXTO PASO: TÉCNICA
SEGUNDO PASO: ESCENARIO	SÉPTIMO PASO: INTERPRETACIÓN
TERCER PASO: OBJETIVO	OCTAVO PASO: ACCIONES Y TIRADAS
CUARTO PASO: ACTITUD	NOVENO PASO: REPETICIÓN
QUINTO PASO: INICIATIVA	DÉCIMO PASO: RESOLUCIÓN

DEFENSA EN INTRIGAS = ESTATUS + INGENIO + PERCEPCIÓN

COMPOSTURA = VOLUNTAD × 3

### TÉCNICAS DE LA INTRIGA

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

### ACTITUDES SEGÚN LA CIRCUNSTANCIA

FACTOR	MODIFICADOR
El adversario es atractivo	+1 categoría
El adversario es famoso por su honor	+1 categoría
El adversario es famoso por su sentido de la justicia	+1 categoría
El adversario es de una familia aliada	+2 categorías
El adversario pertenece a la Guardia de la Noche	-1 categoría
El adversario es un hijo bastardo	-1 categoría
El adversario es feo	-1 categoría
El adversario es famoso por su decadencia	-1 categoría
El adversario es famoso por su crueldad	-1 categoría
El adversario es repugnante	-2 categorías
El adversario es famoso por su perfidia	-2 categorías
El adversario es de una familia enemiga	-2 categorías
El adversario procede del otro confin de Poniente*	-1 categoría
El adversario procede de las Ciudades Libres	-1 categoría
El adversario procede de más allá de las Ciudades Libres	-2 categorías

\* Por ejemplo, un dorniense tratando con un norteño.

### ACTITUDES

ACTITUD	FA	MODIFICADOR AL ENGAÑO	MODIFICADOR A LA PERSUASIÓN
APECTO	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

### ESTRUCTURA DE UNA BATALLA

PRIMER PASO: EL CAMPO DE BATALLA	SEXTO PASO: ACCIONES DEL PRIMER JUGADOR
SEGUNDO PASO: DESPLIEGUE DE UNIDADES Y LÍDERES	SÉPTIMO PASO: ÓRDENES
TERCER PASO: PARLAMENTO Y RENDICIÓN	OCTAVO PASO: ACCIONES DEL SEGUNDO JUGADOR
CUARTO PASO: INICIATIVA	NOVENO PASO: ÓRDENES VIGENTES
QUINTO PASO: ARMAS DE ASEPIO	DÉCIMO PASO: REPETICIÓN (4-9)
UNDÉCIMO PASO: RESOLUCIÓN Y CONSECUENCIAS	

### VELOCIDADES DE VIAJE

RITMO	CADA HORA SE RECORRE
CAMINANDO	5 km
PASO LIGERO	8 km
CORRIENDO	10 km†
A CABALLO (TROTE)	15 km
A CABALLO (MEDIO GALOPE)	30 km
A CABALLO (GALOPE)	50 km†
EN BOTE (LAGO O RÍO)	8 km
EN BARCO (MAR)	20 km*
CARGA MODERADA	×3/4‡
CARGA PESADA	×1/2‡

TERRENO	AGRESTE	SENDERO	CARRETERA
DESIERTO	×1/2	×3/4	×1
COLINAS	×1/2	×3/4	×1
MONTAÑOSO	×1/4	×1/2	×3/4
PANTANO	×1/4	×1/2	×3/4
BOSQUE DISPERSO	×1/2	×3/4	×1
BOSQUE DENSO	×1/4	×1/2	×3/4

†, \* Ver página 202 del manual básico de CHFJR.

DIFICULTADES		
DESCRIPCIÓN	VALOR	RANGO MÍNIMO PARA EL ÉXITO
AUTOMÁTICA	0	1
FÁCIL	3	1
RUTINA	6	1
MODERADA	9	2
COMPLICADA	12	2
DIFÍCIL	15	3
MUY DIFÍCIL	18	3
HEROICA	21+	4

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

RANGOS DE ESTATUS	
RANGO	DESCRIPCIÓN
0	Esclavo
1	Plebeyo, iniciado de la Fe, soldado de la Guardia de la Noche, la mayoría de los escuderos, extranjeros de baja alcurnia
2	Sirviente doméstico, mercader menor, acólito de maestre, caballero errante, magnate mercantil extranjero
3	Caballero con tierras, mercader, espada juramentada, soldado veterano de la Guardia de la Noche, miembro de una casa menor
4	Maestre de una casa menor, m iembro ordenado de la Fe, miembro de una casa nobiliaria, heredero de una casa menor, importante dignatario extranjero
5	Señor de una casa menor, magnate mercantil, maestre de una de las grandes casas, oficial superior de la Guardia de la Noche, miembro de una de las grandes casas, heredero de una casa nobiliaria, noble extranjero
6	Señor de una casa nobiliaria, ministro de la Fe, archimaestre, lord comandante de la Guardia de la Noche, heredero de una de las grandes casas
7	Señor de una de las grandes casas, miembro del Consejo Privado, lord comandante de la Guardia Real, gran maestre, Septón Supremo
8	Miembro de la familia real, Guardián del Oriente, Occidente, Norte o Sur
9	Reina consorte, príncipe heredero, Mano del Rey
10	Rey de los Siete Reinos

HABILIDADES Y ESPECIALIDADES	
HABILIDAD	ESPECIALIDADES
AGILIDAD	Acrobacia, Contorsionismo, Equilibrio, Esquivar, Rapidez
Brío	Arrojar, Correr, Fuerza, Nadar, Saltar, Tregar
COMBATE CUERPO A CUERPO	Armas contundentes, Armas de asta, Armas de hoja corta, Armas de hoja larga, Escudos, Esgrima, Hachas, Lanzas, Pelea
CONOCIMIENTO	Callejeo, Educación, Investigación
CONSTITUCIÓN	Recuperación, Resistencia
CURACIÓN	Diagnosticar, Tratar dolencia, Tratar herida
DISCRECIÓN	Pasar inadvertido, Sigilo
ENGAÑO	Actuar, Disfrazarse, Fullería, Mentir
ESTATUS	Administración, Etiqueta, Reputación, Torneos
GUERRA	Estrategia, Mando, Táctica
IDIOMA	—
INGENIO	Descifrar, Lógica, Memoria
PERCEPCIÓN	Empatía, Observación
PERSUASIÓN	Cautivar, Convencer, Incitar, Intimidar, Negociar, Provocar, Seducir
PICARESCA	Forzar cerraduras, Juegos de manos, Robar
PUNTERÍA	Armas arrojadizas, Arcos, Asedio, Ballestas
SUPERVIVENCIA	Cazar, Forrajear, Orientarse, Rastrear
TRATO ANIMAL	Adiestrar, Cautivar, Conducir, Montar
VOLUNTAD	Coordinación, Coraje, Dedicación

ÉXITOS RUTINARIOS		
RANGO	—SIN PRESIÓN— ÉXITO AUTOMÁTICO	—BAJO PRESIÓN— ÉXITO AUTOMÁTICO
1	AUTOMÁTICA (0)	—
2	FÁCIL (3)	AUTOMÁTICA (0)
3	RUTINA (6)	FÁCIL (3)
4	RUTINA (6)	FÁCIL (3)
5	MODERADA (9)	FÁCIL (3)
6	COMPLICADA (12)	RUTINA (6)
7	COMPLICADA (12)	RUTINA (6)
8	DIFÍCIL (15)	RUTINA (6)
9	MUY DIFÍCIL (18)	MODERADA (9)
10	MUY DIFÍCIL (18)	MODERADA (9)

ESTRUCTURA DEL COMBATE	
PRIMER PASO: EL CAMPO DE BATALLA	CUARTO PASO: ACCIÓN
SEGUNDO PASO: DETECCIÓN	QUINTO PASO: REPETICIÓN
TERCER PASO: INICIATIVA	SEXTO PASO: RESOLUCIÓN

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

SALUD = CONSTITUCIÓN × 3

PROTECCIÓN (PR): TU PR DEPENDE DEL TIPO DE ARMADURA QUE LLEVES PUESTA, TAL Y COMO SE INDICA EN LA TABLA DE ARMADURAS.

DAÑO: EN LA TABLA DE ARMAS SE INDICAN LAS FÓRMULAS PARA CALCULAR EL DAÑO BÁSICO INFLIGIDO POR CADA ARMA.

MOVIMIENTO		
CORRER	BONIFICACIÓN	MOVIMIENTO MODIFICADO
0B–1B	+0 m	4 m
2B–3B	+1 m	5 m
4B–5B	+2 m	6 m
6B–7B	+3 m	7 m

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)

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 crítico, sufrirá otra herida leve (si ya no puede tener más heridas leves, recibirá una herida grave en su lugar).

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+)

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 crítico, sufrirá otra herida grave; si con ello acumula tantas heridas graves como su rango de Constitución, morirá.

## ARMAS

ARMA	DAÑO†	CUALIDADES
BASTÓN	Brío	A dos manos, Rápido
ESTRELLA DE LA MAÑANA	Brío	Aplastante 1, Letal
MANGUAL	Brío+3	A dos manos, Aplastante 1, Poderoso
MARTILLO DE GUERRA	Brío	A dos manos, Aplastante 2, Impedimento 1, Lento, Poderoso
MAZA	Brío	—
MAZO	Brío+1	A dos manos, Aplastante 1, Impactante, Impedimento 1, Lento, Poderoso
PORRA/GARROTE	Brío-1	Secundaria +1
ROMPECABEZAS	Brío	Aplastante 1, Poderoso
ALABARDA	Brío+3	A dos manos, Impedimento 1, Poderosa
HACHA ENASTADA	Brío+3	A dos manos, Aparatosa, Impedimento 1, Larga, Poderosa
HERRAMIENTA DE CAMPESINO	Brío+2	A dos manos, Aparatosa, Frágil
DAGA	Agilidad-2	Defensiva +1, Secundaria +1
ESTILETE	Agilidad	Perforante 2
PUÑAL	Agilidad-2	Secundario +2
ARAKH	Brío	Adaptable, Rápida
ESPADA BASTARDA	Brío+1	Adaptable
ESPADA LARGA	Brío+1	—
MANDOBLE	Brío+3	A dos manos, Aparatoso, Lento, Letal, Poderoso
BROQUEL	Brío-2	Defensivo +1, Secundario +1
ESCUDO NORMAL	Brío-2	Defensivo +2
ESCUDO GRANDE	Brío-2	Defensivo +4, Impedimento 1
ESCUDO DE TORRE	Brío-2	Defensivo +6, Impedimento 2
DAGA DE PARADA	Agilidad-1	Defensiva +2, Secundaria +1
ESPADA BRAAVOSI	Agilidad	Defensiva +1, Rápida
ESPADA CORTA	Agilidad-1	Rápida
AZADÓN	Brío+1	A dos manos, Lento, Poderoso
HACHA DE BATALLA	Brío	Adaptable
HACHA DE LEÑADOR	Brío+1	A dos manos
HACHA DE MANO	Brío-1	Defensiva +1, Secundaria +1
HACHA LARGA	Brío+3	A dos manos, Impedimento 1, Larga, Letal, Poderosa
PICO DE CUERVO	Brío-1	Aplastante 1
FISGA	Agilidad+1	Adaptable
LANZA	Brío	Rápida
LANZA DE CABALLERÍA	Trato animal+4	De jinete, Empalante, Impedimento 2, Lenta, Letal, Poderosa
LANZA DE TORNEO	Trato animal+3	De jinete, Frágil, Impedimento 1, Larga, Lenta, Poderosa
LANZA PARA JABALÍES	Brío+1	A dos manos, Empalante, Lenta, Poderosa
PICA	Brío+2	A dos manos, Aparatosa, Empalante, Lenta, Sólo contra cargas
TRIDENTE	Brío	Adaptable, Lento
ARMA IMPROVISADA	Brío-1	Lenta
CUCHILLO	Brío-2	Rápido, Secundario +1
GUANTELETE	Brío-2	De agarre, Secundario +1

ARMA	DAÑO†	CUALIDADES
LÁTIGO	Agilidad-1	Apresador, Largo
PUÑO	Brío-3	De agarre, Secundario +1
ARCO DE CAZA	Agilidad	A dos manos, Largo alcance
ARCO DE DOBLE CURVA	Agilidad+1	A dos manos, Largo alcance, Poderoso
ARCO LARGO	Agilidad+2	A dos manos, Aparatoso, Largo alcance, Perforante 1
CUCHILLO	Agilidad-1	Corto alcance, Rápido
FISGA	Agilidad+1	Corto alcance
HACHA DE MANO	Brío	Corto alcance
HONDA	Brío-1	Largo alcance
JABALINA	Brío	Corto alcance
LANZA	Brío	Corto alcance
RED	Nada	Apresadora, Corto alcance
TRIDENTE	Brío	Corto alcance
BALLESTA LIGERA	Agilidad+1	Largo alcance, Lenta, Recarga (acción menor)
BALLESTA MEDIANA	Agilidad+1	A dos manos, Largo alcance, Lenta, Perforante 1, Recarga (acción menor)
BALLESTA MYRIENSE	Agilidad+1	A dos manos, Largo alcance, Perforante 1, Rápida, Recarga (acción menor)
BALLESTA PESADA	Agilidad+2	A dos manos, Largo alcance, Lenta, Letal, Perforante 2, Recarga (acción mayor)

† Mínimo 1. Las descripciones de las armas se dan a partir de la página 128.

## ARMADURAS

ARMADURA	PR	PENALIZACIÓN	IMPEDIMENTO
ROPA	0	0	0
TÚNICA, VESTIMENTA	1	0	1
ACOLCHADA	1	0	0
CUERO BLANDO	2	-1	0
CUERO ENDURECIDO	3	-2	0
MADERA O HUESO	4	-3	1
COTA DE ANILLAS	4	-2	1
PIELES	5	-3	3
COTA DE MALLA	5	-3	2
CORAZA	5	-2	3
COTA DE ESCAMAS	6	-3	2
LÁMINAS	7	-3	3
BRIGANTINA	8	-4	3
SEMIPLACAS	9	-5	3
PLACAS	10	-6	3