

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 sólo 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. Sólo 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 le atacaban, las equivocaciones sobre qué año era y con quién hablaba hasta que la muerte fue una piadosa liberación de su sufrimiento.

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 sólo 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 maestro 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.

HABILIDADES

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

CUALIDADES

BENEFICIOS: LÍDER DE LA CASA, MAESTRÍA CON ARMA (ESPAÑA LARGA), TALENTO ARITMÉTICO

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

10

COMPOSTURA

9

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

6

(3 CON ARMADURA, +2 CON ESCUDO)

SALUD

9

EQUIPO

COTA DE MALLA, ESCUDO, ESPAÑA LARGA Y VAINA, ARCO LARGO, CARCAJ CON 10 FLECHAS, ANILLO DE SELLO, CORCEL, SILLA DE MONTAR, 24 DRAGONES DE ORO.

ARMAS

ARMA	TIRADA	DAÑO Y CUALIDADES
ESCUDO	3D	DAÑO 1; DEFENSIVO +2
ESPAÑA LARGA	3D+1B	DAÑO 3
ARCO LARGO	3D+1B	DAÑO 2; A DOS MANOS, LARGO ALCANCE

ARMADURA

COTA DE MALLA

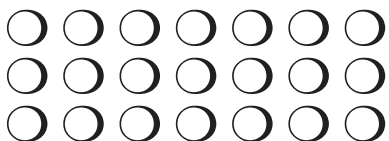
PROTECCIÓN

5

PENALIZACIÓN

-3

DAÑO



HERIDAS LEVES



MOVIMIENTO

3 METROS (CARRERA 10)

SER MERIK



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 apoyarle 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 septo, 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 señor que sabes que puede ser.

Ahora ha llegado esta invitación al torneo en Desembarco del Rey. Normalmente darías la bienvenida a una oportunidad como ésta: 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.

HABILIDADES

AGILIDAD	3	—
Brío	3	FUERZA 2B
COMBATE c/c	5	ARMAS DE HOJA LARGA 2B
CONSTITUCIÓN	4	—
ESTATUS	4	—
GUERRA	3	—
IDIOMA	3	LENGUA COMÚN
PERCEPCIÓN	3	—
TRATO ANIMAL	3	MONTAR 1B

CUALIDADES

BENEFICIOS: BENEFACTOR (LORD RHYS), DOMINIO DE ARMAS DE HOJA LARGA I, UNGIDO
DESVENTAJAS: DEFECTO (PICARESCA)

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

9

COMPOSTURA

6

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

9

(4 CON ARMADURA, +2 CON ESCUDO)

SALUD

12

EQUIPO

ARMADURA DE SEMIPLACAS, ESCUDO, ESPADA BASTARDA Y VAINA, LANZA DE TORNEO, SILLA DE MONTAR, CABALLO DE GUERRA, 16 DRAGONES DE ORO

ARMAS

ÁRMA	TIRADA	DAÑO Y CUALIDADES
Escudo	5D	Daño 1; DEFENSIVO +2
ESPADA BASTARDA	5D+2B	Daño 4; ADAPTABLE
LANZA DE TORNEO	4D+1B	Daño 6; DE JINETE, IMPEDIMENTO 2, LARGA, LENTA, PODEROSA

ARMADURA

SEMIPLACAS

PROTECCIÓN

9

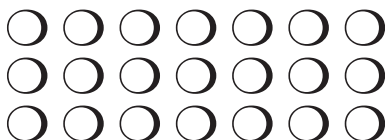
PENALIZACIÓN

-5

MOVIMIENTO

3 METROS (CARRERA 6)

DAÑO



HERIDAS LEVES



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 sabiamente 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 ganar un sitio en la Ciudadela, para entrenarte como maestre. 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, si 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	2	VALYRIO ANTIGUO
IDIOMA	3	LENGUA COMÚN
INGENIO	4	DESCIFRAR 1B, MEMORIA 1B
PERSUASIÓN	3	CONVENCER 1B
TRATO ANIMAL	3	—
VOLUNTAD	3	—

CUALIDADES

BENEFICIOS: ADIESTRADOR DE CUERVOS, ERUDICIÓN (HERÁLDICA), ERUDICIÓN (HISTORIA Y LEYENDAS), MAESTRE
DESVENTAJAS: DEFECTO (PUNTERÍA)

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

10

COMPOSTURA

9

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

6
(+1 CON DAGA)

SALUD

6

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.

ARMAS

ARMA	TIRADA	DAÑO Y CUALIDADES
BASTÓN	2D	DAÑO 2; A DOS MANOS, RÁPIDO
DAGA	2D	DAÑO 1; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1

ARMADURA

TÚNICA

PROTECCIÓN

1

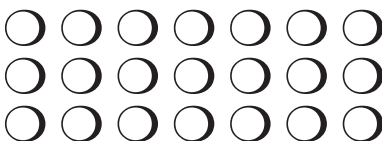
PENALIZACIÓN

0

MOVIMIENTO

4 METROS (CARRERA 15)

DAÑO



HERIDAS LEVES



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.

do 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 sólo 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	FUERZA 1B, CORRER 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	—

CUALIDADES

BENEFICIOS: DOMINIO DE HACHAS I, MAESTRÍA CON ARMADURAS, MAESTRÍA CON ARMA (HACHA DE BATALLA)
DESVENTAJAS: BASTARDO

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

COMBATE

DEFENSA EN INTRIGAS

DEFENSA EN COMBATE

8

11
(9 CON ARMADURA, +2 CON ESCUDO, +1 CON DAGA)

COMPOSTURA

SALUD

9

15

EQUIPO

COTA DE ANILLAS, ESCUDO, HACHA DE BATALLA, DAGA CON VAINA, LANZA, LIBREA, 10 DRAGONES DE ORO.

ARMAS

ARMADURA

ARMA	TIRADA	DAÑO Y CUALIDADES
Escudo	3D	DAÑO 2; DEFENSIVO +2
HACHA DE BATALLA	3D+2B	DAÑO 4; ADAPTABLE
LANZA	3D+1B	DAÑO 4; A DOS MANOS, RÁPIDA
DAGA	3D	DAÑO 2; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1

COTA DE ANILLAS

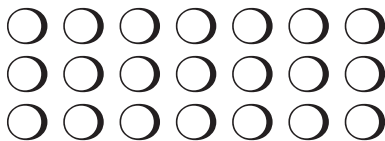
PROTECCIÓN

4

PENALIZACIÓN

-2

DAÑO



HERIDAS LEVES



MOVIMIENTO

4 METROS (CARRERA 15)

ESCUDEIRO JONAH



Nunca en tu vida has estado tan excitado y tan nervioso como en este viaje a Desembarco del Rey. Sólo 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 aprender 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 en escudo como un valiente caballero. Nada de lo que hicieran tus molestos padres podía disuadirte, incluyendo los castigos y las duras lecciones. Tan sólo 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 tendedero, pasabas por “Jonah” en lugar de por “Jhenna” y al cabo de un tiempo entraste al servicio en la casa de lord Nolan como mozo de cuerdas.

HABILIDADES

AGILIDAD	4	RAPIDEZ 1B
Brío	3	—
COMBATE CUERPO A CUERPO	3	—
CONSTITUCIÓN	3	—
DISCRECIÓN	3	SIGILO 1B
ESTATUS	3	—
PERCEPCIÓN	4	—
PICARESCA	3	ROBAR 1B
TRATO ANIMAL	3	MONTAR 1B

CUALIDADES

BENEFICIOS: FURTIVA, RÁPIDA, UNA ENTRE LA MULTITUD

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

DEFENSA EN INTRIGAS

9

COMPOSTURA

6

COMBATE

DEFENSA EN COMBATE

11
(10 CON ARMADURA, +1 CON BROQUEL, +1 CON DAGA)

SALUD

9

EQUIPO

CUERO BLANDO, BROQUEL, ESPADA CORTA, HACHA DE MANO, BALLESTA LIGERA, CARCAJ Y 12 VIROTES, LIBREA, 8 DRAGONES DE ORO.

ARMAS

ARMA	TIRADA	DAÑO Y CUALIDADES
BROQUEL	3D	DAÑO 1; DEFENSIVO +1, SECUNDARIO +1
ESPADA CORTA	3D	DAÑO 3; RÁPIDA
HACHA DE MANO	3D	DAÑO 2; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
BALLESTA LIGERA	2D	DAÑO 5; LARGO ALCANCE, LENTA, RECARGA (MENOR)

ARMADURA

CUERO BLANDO

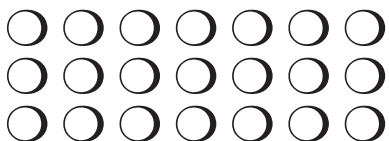
PROTECCIÓN

2

PENALIZACIÓN

-1

DAÑO



HERIDAS LEVES



MOVIMIENTO

4 METROS (CARRERA 16)

SEPTA ALANNA



“Los dioses son misteriosos, en ocasiones amables, en ocasiones 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 sólo 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 seguirle 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	3	LENGUA COMÚN
INGENIO	3	—
PERCEPCIÓN	3	EMPATÍA 1B
PERSUASIÓN	3	CAUTIVAR 1B, CONVENCER 1B, NEGOCIAR 1B
VOLUNTAD	5	COORDINACIÓN 1B, DEDICACIÓN 1B

CUALIDADES

BENEFICIOS: FAVORECIDA POR EL PUEBLO LLANO, OBSTINADA, PÍA
DESVENTAJAS: ALTIVA

PUNTOS DE DESTINO



INTRIGA

COMBATE

DEFENSA EN INTRIGAS

DEFENSA EN COMBATE

10

8

(+1 CON DAGA)

COMPOSTURA

SALUD

16

6

EQUIPO

CAPAS, DAGA, SÍMBOLO DE LA VIEJA, 14 DRAGONES DE ORO.

ARMAS

ARMADURA

ÁRMA

TIRADA

DAÑO Y CUALIDADES

TÚNICA

DAGA

2D

DAÑO 1; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1

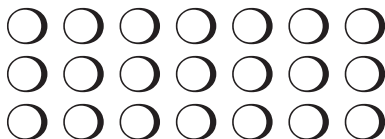
PROTECCIÓN

1

PENALIZACIÓN

0

DAÑO



HERIDAS LEVES



MOVIMIENTO

4 METROS (CARRERA 15)