

LA FERIA, LA FERIA YA ESTA AQUÍ

Partida bajo el sistema de Canción de hielo y fuego: El juego de rol.

El escenario está planteado para ayudar a una Casa pequeña que ya haya jugado alguna partida, conseguir aumentar su riqueza en la feria de ganado pero si no tienen cuidado tendrán problemas ante sus propios lugareños.

RESUMEN

En el pueblo de la Casa de los jugadores (Casa, a partir de ahora) se va a acoger una feria bovina, lo suyo es que organicen concursos, espectáculos y zonas adecuadas para la gran cantidad de animales, ganaderos y artistas que vendrán motivados por el comercio y las fiestas. Lamentablemente, en el concurso de la mejor vaca de la comarca, la vaca favorita de los jugadores estará enferma, lo cual dará problemas a los jugadores que probablemente sospechen de la Casa enemiga, que ha ganado el primer premio. Sin embargo, mientras tus jugadores buscan un veneno, las demás vacas se pondrán enfermas y la histeria azotará el lugar, necesitarán de investigación y cabeza fría para averiguar que el problema es un empacho de centeno.

PRIMER ACTO - PREPARACIONES DE LA FERIA

Las ferias medievales eran una excusa para beber, comer, festejar y negociar. Se esperaba que como anfitriones invitéis a unos bardos para los bailes y acondicionéis el lugar para los concursos, las ventas, las pujas, los animales, los comerciantes y las lavanderas de compañía. Todo esto mientras el septón advierte sobre lo maligna que es la música sobre los jóvenes. Acepta cualquier idea que te aporten los jugadores, las tiradas de administración les ayudarán cuando no se les ocurra nada más, premia a los que sean originales con más experiencia e influencia al final de la partida.

Lo mínimo que han de conseguir para que todos hablen bien de la feria debería ser:

- Una pista de baile con músicos locales y algún bardo y cantidades importantes de vino, cerveza y comida cada noche que dure la feria.
- Unas vallas que guarden a unas pocas miles de vacas y toros y suficiente agua y comida para todos ellos. Si la Casa de tus jugadores es famosa, vendrá más gente y tendrán más gastos.
- Espacio para tiendas para los viajeros y letrinas
- Una casa de comercio donde pujar y negociar, si no tienen una, pueden crear una provisional con una carpa.

Todo esto le llevará a una Casa pequeña 1 punto de Fortuna que se cobrará nada más empezar la partida. Si la Casa tuviera más de 30 de Influencia, se duplicará la asistencia y también los costes. Y además hay que sumar el premio, deja que sean los jugadores que pongan el precio a los tres puestos y recuérdales que tienen opciones de ganar el primer premio. En cualquier caso deberían poner al menos 50 Dragones de Oro (DO) para el primero, 30 DO para el segundo y 10 DO para el tercero. Además del concurso de la Mejor Vaca, que es vital para la

historia pueden organizar el Mejor Semental, el Mejor Ternero o el Mejor Buey. Si se ven desanimados para organizar tantos concursos, diles que ganarlos implica mejores recompensas

Consejo: Lugar de la feria

Lo ideal es que fuese la propia casa que acogiese la feria, daría fama al pueblo y se beneficiarían de las transacciones del comercio. Pero supondría un coste importante y una casa demasiado pequeña no podría asumirlo, si ese es el caso, utiliza un mapa de Poniente para ver la ciudad o pueblo grande más importante de la zona, por ejemplo, en el norte encontraríamos a Puerto Blanco, Bastión Kar o Bosquespeso. Si ves que tus jugadores estarían más emocionados con ciudades como Invernalía, Desembarco del Rey o Lannisport, haz que la partida se desarrolle al menos unos 50 años antes de los acontecimientos de las novelas, para evitar demasiados “cameos famosos”. Por cierto, Juego de Tronos empieza en el año 298 AC.

Consejo: Costes de la feria

¿Tus jugadores se quejan (y con razón) de que les va a costar mucho dinero la feria? Di la palabra mágica que hace que un ministro de hacienda se relama: Impuestos. Los usos y costumbres de la época era que los negocios realizados en ferias, se pagasen a los alcaldes y al señor del lugar. Como en Juego de Tronos, los alcaldes no tienen papel alguno, la recaudación de la feria bovina de esta partida irá íntegramente a las arcas de la Casa. Normalmente se aplicaba entre un tercio y un octavo por el precio de cada cabeza intercambiada. Los precios de una cabeza bovina van entre 9 VP (Venados de Plata) y 15 VP. Así que los jugadores deberían tener incentivo más que suficiente para traer a más gente. También se aplicaban impuestos a los comerciantes y se cobraba una entrada a los ganaderos y curiosos. Más información en las recompensas.

Si tus jugadores llevan personajes como el heredero o el maestro, deja que muestren sus habilidades de Administración y Conocimiento, resolviendo pequeñas crisis, como que falte madera para construir cercados o que ningún agricultor quiere ceder sus cosechas. Utiliza PNJs de partidas anteriores para dar más color a la historia.

En algún momento dado de la historia, introduce a estos dos personajes clave en la historia:

EDD “EL CASI VE” Y RYON “EL PECAS”

Estos dos personajes, son un poco conocidos en el castillo, al fin al cabo son los encargados del ejercito bovino de la Casa. Viven apartados en alguna casa que este cerca de prados verdes y agua fresca y llevan leche y queso al castillo una vez por semana. Edd “el casi ve” es un viejo ciego por culpa de las cataratas, su coletillas durante años “Casi lo puedo ver” ha hecho que se gane su apodo, afortunadamente reconoce a sus vacas por el oído y el tacto. Ryon es un chaval al que persigue la desgracia cuando murieron sus padres, trabajó en el castillo como caballerizo y su sueño era ser escudero y más tarde caballero, lamentablemente cuando Edd empezó a quedarse ciego, la Casa lo mandó como aprendiz y sus sueños se truncaron. Lleva

dos años trabajando con Edd y aunque le gusta el viejo, odia a las vacas, a las que considera idiotas.

Su desprecio y odio a las vacas es lo que provoca este problema. Ryon amante de los caballos sabe que aunque no les gusta, los caballos pueden comer perfectamente paja de centeno, a diferencia de las vacas, que tras varios días comiendo centeno, se ponen enfermas y tienen temblores, movimientos involuntarios, convulsiones y finalmente la muerte

Edd como ciego no se da cuenta de la cantidad de centeno que están comiendo, desde que los soldados de vuestra Casa se llevarán todas las reservas de trigo y cebada que tenían para la feria. Este hecho puedes mencionarlo de pasada indirectamente si los jugadores pasan por la casa de Edd o si preguntan cómo van a alimentar a tanto bovino.

Consejo: Duración de la feria

No hace falta ser exactos con las horas o los días, mientras tengas claro que eventos van antes y cuáles después. Si tus jugadores son muy meticulosos con los detalles haz que el tiempo pase más lento para ellos para que puedan ir a todos sitios y si no encuentran nada de interés haz que vaya más rápido. En cualquier caso, la feria debería durar como mínimo 3 días y como mucho 8 días.

LOS BANDIDOS CUCHILLO SANGRIENTO

Como antes he escrito, deja que los personajes Heredero y Maestre se luzcan en la organización a la vez que los más aguerridos se luzcan en la protección del lugar.

Consejo: Eventos Aleatorios

Recuerda que las Casas con poca ley deben esperar ser atacados por lobos, bandidos y ladrones en cualquier momento, especialmente si van por los caminos.

En algún momento dado, el maestre o el Señor de la Casa se darán cuenta de que el comerciante de vinos lleva tres días de retraso y sólo falta un día para la feria. Necesitáis ya mismo esos barriles o no aguantarán los de vuestro castillo todos los días de la feria dándolos una mala fama tremenda. Tus jugadores irán a buscar al comerciante al camino y cuando lleven varias horas de cabalgada rápida, lo verán cojeando por el camino, herido y sin su mercancía, necesitará atención médica. Unos jugadores precavidos habrán llevado consigo un maestre que con una tirada rápida de dificultad 6 le colocará unas vendas tan eficientemente que se curará un poco y estará más calmado cuando cuente la historia. Fallar la tirada supondrá que el analgésico para el dolor que lleva el maestre ha sido tan potente que se quedará dormido. No llevar un maestre encima hará que el comerciante este tan histérico que los jugadores apenas entenderán lo que dice, eso y que le faltan unos dientes.

De alguna manera, los jugadores sabrán lo ocurrido, un poco más arriba el comerciante fue apaleado y tirado de su carro por los bandidos Cuchillo Sangriento y sólo sabe que se llevaron el carro hacia el bosque, probablemente a su guarida a emborracharse. Si siguen el camino podrán encontrar el rastro hacia el bosque y ahí con un buen rastreador conseguirán llevar a la guarida, el problema y eso lo saben los jugadores, al fin al cabo, son una banda local, es que

son al menos 20 bandidos y los jugadores son menos, las alternativas son; adentrarse en el bosque o volver a casa a por un ejército mayor.

Tanto si van con un ejército como si no, tienen que saber rastrear por el bosque, si nadie de los jugadores sabe, haz que se agencien un PNJ que si sepa. Ten en cuenta si es de día o si es de noche porque la falta de luz hará que la tirada de rastreo de dificultad 9 sea de 15 (si la fallan, pueden volver a tirar una hora después), por no hablar de que si llevan unidades tendrán que seguir las reglas de Mando y de Guerra que se describen en el manual. Los bandidos, como algún jugador avisado se imaginará, están tomando un gran banquete a salud del comerciante, así pues la mejor estrategia a seguir es avanzar por el bosque al alba y atacarlos cuando están resacosos e indefensos tirando de sigilo y mando 6 si van con el ejército. Si aprovechan cuando están dormidos, la victoria estará prácticamente garantizada, pero si van a principio de la fiesta, cuando apenas están borrachos será una batalla dura, recuerda utilizar las reglas de las batallas del manual si se diese el caso y de la intoxicación por alcohol si procede.

El refugio de los bandidos son unas cuevas escarpadas que les ayuda a ver intrusos si es de día. Adapta al número de bandidos al número de combatientes, si van solos debería haber unos 15 para que puedan matarlos rápido mientras duermen, si van con una unidad de infantería unos 30 bandidos deberían bastar (se podría considerar como una unidad de infantería) para que resulte una batalla interesante. Recuerda que los bandidos intentarán escapar cuando vean que su número es menor que la mitad inicial. Si los bandidos consiguen escapar la recompensa en cuanto a subida de Ley será menor que la obtenida por matarlos a todos. Finalmente los jugadores deberían llevarse los barriles con el carro del mercader de vuelta al Castillo.

SEGUNDO ACTO-LA FERIA

Si han sido fuertes y astutos en el anterior acto, la comitiva que les espera es grande y numerosa y los vitorea como los “Héroes del tinto” si alguno de los jugadores es septón o virtuoso, probablemente se enfade. Y más cuando la muchedumbre pida un par de barriles para celebrarlo.

La mayoría de ganaderos y cabezas bovinas han llegado al pueblo y de repente hay más gente, más ruido y más música. Los comerciantes avisados se han colocado con sus carromatos en la plaza del pueblo y prácticamente se puede comprar cualquier baratija, tus jugadores quizás quieran aprovechar para hacer unas compras. En algún momento haz que tus jugadores se encuentren con la Casa enemiga, puede ser una que ya saliese en anteriores partidas, o una completamente nueva, únicamente utilízala como cabeza de turco para lo que sucederá después.

Consejo: Casa Enemiga

Al ser una excusa para despistar a los jugadores he escogido unos personajes que fácilmente pueden resultar odiables, los Waynwood, una casa menor de similares características que la de los jugadores. Si los jugadores ya tienen una casa rival puede usarse dicha casa.

Deja que el primer día de feria se relajen y disfruten de la feria, los artistas y los bailes, incluso puedes aprovechar para introducir algún personaje femenino para que el Heredero consiga mantener la estirpe. Los personajes poco virtuosos podrían encontrar “servicios” de forma fácil

y barata en algunos callejones oscuros. En el punto álgido de la fiesta, si tus jugadores no tienen demasiadas penalizaciones por el alcohol podrán darse cuenta de pequeños hurtos que rondan siempre alrededor de un bardo. Si están demasiado borrachos, muy probablemente por la mañana descubran que han sido víctimas de sus hábiles manos.

Pero no será lo único que podrán observar, si superan una tirada de Percepción de 6 podrán darse cuenta de que el maestro y el mercader de la Casa enemiga están teniendo una acalorada discusión mientras intenta largarse a un lugar más tranquilo. Si son demasiados descarados o si van de frente, se encontrarán con el guardaespaldas, que les dirá muy secamente que su “señor”, el mercader, está atendiendo negocios. Y efectivamente lo están haciendo, sólo que esos negocios no son muy legales. Si tus personajes consiguen superar la percepción pasiva de los tres NPCs podrán escuchar parte de la conversación si además superan la especialidad de Escuchar 9, cuanto más éxito tengan, mejor escucharán. Básicamente la conversación tratará sobre la negativa del maestro a seguir preparando más opio para enriquecer al mercader, cuyo negocio de contrabando es la clave de su éxito. Casualidad o no, el opio es una droga con síntomas muy parecidos a una vaca empachada con centeno. Si los personajes llegasen a registrar al maestro probablemente encontrarán semillas de opio suficientes para tumbar a 50 personas. Si el mercader y el maestro fuesen acusados por estos delitos negarán lo ocurrido y se pondrán a la defensiva, incluso pueden llegar a conseguir que la Casa enemiga los defienda, en especial su caballero, Sir Volmark Waynwood. Si los personajes son más astutos y van al maestro por separado con una buena sesión de intriga y alguna prueba de sus mentiras (alguna prueba puede ser un registro de la habitación del maestro en la posada o una falsa confesión del mercader, entre otros), el maestro confesará todo y la Casa enemiga será humillada.

Si por el contrario, van al mercader, además de negarlo todo, intentará asesinar a los jugadores a la más mínima oportunidad, ya sea con una sobredosis de opio en el vino o una banda de criminales encabezada por su guardaespaldas. Si tus jugadores dejaron escapar a los bandidos del Cuchillo Sangriento, su sed de venganza y las monedas de plata del mercader, serán motivos más que suficientes para ir a por los jugadores. Si tus jugadores sobreviven a los intentos de asesinato del mercader, el irá corriendo hacia la “justicia”, es decir, la Casa enemiga y dirá que le habéis intentado asesinar. Sí, el mercader es un mentiroso compulsivo, si los personajes mataron a su guardaespaldas, dirá que vosotros empezasteis la pelea y si os intentó envenenar, dirá que estáis conspirando contra él por vuestro odio a la Casa enemiga, por no hablar de que el opio es una hierba muy fácil de conseguir para un maestro de vuestra Casa, a diferencia de un pobre y humilde mercader.

Consejo: Los jueces de la feria

Los jueces de la feria serán las personas más notables de la región: El señor de vuestra casa, el septon Gareth y Edd “El casi ve”. Si tienes personajes de partidas anteriores puedes utilizarlos como jueces, no es importante que tengan experiencia con las vacas, lo importante es que tengan cierta propensión de dar ganadores a los candidatos de la Casa.

Después del primer día de feria y antes de que el mercader decida ir contra los mercaderes, sucederán los concursos más esperados por los ganaderos, los candidatos bovinos de la casa

se verán desorientados y temblorosos pero no será hasta el último concurso de la Mejor Vaca hasta que la gente se asuste. La vaca favorita, la vuestra, cae al suelo convulsionando. Un rápido diagnóstico dirá que hay docenas de plantas que pueden causar los síntomas; milenrama, enebro, laurel, jengibre, comino, hinojo, ricina, lavanda, hierbabuena, hisopo, tanaceto y por supuesto el opio y la cebada.

La vaca de la Casa enemiga ganará, y el populacho susurrará veneno, si no lo hacen los jugadores. Además de que cuanto más pasen las horas, más vacas sufrirán los síntomas, si no les quitan la cebada, seguirán comiendo y eventualmente morirán, unos pocos días después de la primera convulsión fuerte.

ÚLTIMO ACTO – POSIBLES FINALES

La buena manera de resolver esto es interrogar a Ryon y a Edd y que se den cuenta de la intoxicación. La mejor manera es conseguir enculpar a la casa enemiga, bien utilizando el contrabando de opio como prueba falsa o reclamar un juicio por combate y ganar. En algunos casos puede darse la necesidad de ir al señor de ambas Casas y que sea el quién decida. Si los acontecimientos suceden como 100 años antes de Juego de Tronos, no es descabellado que alguien reclame un juicio de Siete, especialmente si son sureños.

También pueden utilizar al maestro de químico y ser ellos los contrabandistas, si callan y chantajea debidamente al maestro.

Si no quitan la cebada a las vacas, morirán irremediablemente.

RECOMPENSAS

Organizar una buena feria con éxito da dos puntos de Influencia por cada punto de Riqueza invertido. Todos los personajes ganarán de 3-8 puntos de experiencia, según su actuación. Ayudar al mercader de vino da un punto de ley si matan a todos los bandidos y además el mercader se convertirá en amigo de todos los que le ayudaron. Si después de todo no matan a los bandidos, quítales un punto de Ley salvo que tengan menos de 20 puntos. Humillar a la Casa enemiga da un punto de Poder, debido al aumento de la lealtad de la región. Si fracasan, no les quites ningún punto pero puedes ponerle algún penalizador temporal.

El mercader libre y desenmascarado públicamente será un enemigo mortal para los jugadores. Si consiguen un par de miles de vacas, fácilmente conseguirán 500VP, además suma las recompensas por ganar los concursos, será sencillo ser el primero si los jueces son de la región y por ende, no son imparciales.

AYUDAS DE JUEGO

Personajes involucrados

Nota: Todas las características que no estén especificadas tienen un valor por defecto de 2.

Edd “El Casi Ve”

Viejo y ciego de cataratas. Gran ganadero, pero ha ido perdiendo facultades debido a su edad y su ceguera.

Trato Animal : 4 (Cautivar 2B)

Persuasión : 3

Ingenio : 3

Voluntad : 3

Defecto : Ceguera

Compostura : 9

Defensa en Intrigas : 7

Ryon “El Pecas”

Chaval inútil al que lo persigue la desgracia. No logró ser escudero. No le gustan las vacas.

Engaño : 4 (Mentir 1B)

Voluntad : 3

Persuasión : 3

Defecto : Olvidadizo

Compostura : 6

Defensa en Intrigas : 6

Abel “Rompecuerdas”

Pícaro personaje que se gana la vida actuando con su laúd (no especialmente bien) y sobre todo robando a despistados mercaderes en los caminos.

Picaresca : 5 (Robar 2B)

Engaño : 4 (Actuar 1B Fullería 1B Mentir 1B)

Agilidad : 4

Combate C/C : 3 (Hoja corta 1B)

Constitución : 3

Discreción : 3

Percepción : 3

Cualidad : Granuja

Defecto : Arrogancia suprema

Compostura : 6

Defensa en Intrigas : 7

Salud : 9

Defensa en combate : 7

Arma : Estilete (Dados 3D+1B Daño 4)

Armadura : Cuero endurecido (Protección 3 Penalización -2 Impedimento 0)

Bandidos

Bandidos que atacan normalmente en los caminos, especialmente a los mercaderes y comerciantes de la zona. Puede que algunos conozcan o sean compinches de Abel “Rompecuerdas”. Cada uno de los bandidos usará un arma distinta para dar variedad.

Constitución : 4

Combate C/C : 3 (Algun arma 2B)

Brio : 3

Salud : 12

Defensa en combate : 6

Posibles armas : Maza , Daga , Espada larga , Hacha de batalla , Lanza (Dados 3D+2B Daño 3)

Armadura : Cota de anillas (Protección 4 Penalización -2 Impedimento 1)

Gareth “El Calvo”

Septon con un obvio fanatismo religioso. Intentará dar su opinión (negativa, por supuesto) a todos los que vayan en contra de su recia moral.

Voluntad : 5 (Dedicación 2B)

Persuasión : 4

Estatus : 3

Cualidad : Pío

Defecto : Altivo

Compostura : 15

Defensa en Intrigas : 7

CASA WAYNWOOD

La casa Waynwood llevará una representación compuesta por un maestre y un caballero para proteger sus intereses. Además irá un mercader con bastante mala uva (y traficante) junto con un guardaespaldas braavosi.

Maestre Bellemhor

Es un maestro especializado en drogas, especialmente en la creación de opio. Es fácilmente manipulable. Tiene tratos con Jon el mercader. Es un erudito fundamentalmente asocial, intentará evitar a los PJ mientras sea capaz de hacerlo.

Conocimiento : 5 (Educación 2B)

Curación : 4 (Tratar heridas 2B)

Persuasión : 4 (Convencer 2B)

Ingenio : 4

Discreción : 4 (Pasar inadvertido 2B)

Percepción : 3 (Observación 1B Empatía 1B)

Voluntad : 3

Estatus : 3

Idioma : 3 (Lengua común y Alto valyrio)

Trato animal : 3 (Adiestrar 1B)

Cualidades : Erudito (Medicina) , Maestro

Defecto : Cobarde

Compostura : 9

Defensa en intrigas : 10

Sir Volmark Waynwood

Caballero honorable al servicio de los Waynwood. Se mostrará hostil a los PJs si estos son hostiles a él o manchan el buen nombre de su casa. En caso contrario será simplemente un hombre callado que siempre vigila al maestro Bellemhor y en general el buen funcionamiento de la feria.

Combate C/C : 5 (Hoja larga 2B)

Brío : 4 (Fuerza 1B)

Constitución : 4

Trato animal : 3 (Montar 1B)

Guerra : 3 (Mando 1B)

Agilidad : 3 (Esquivar 1B)

Percepción : 3 (Observación 1B)

Estatus : 3

Persuasión : 2 (Intimidar 1B)

Compostura : 6

Defensa en intrigas : 8

Salud : 12

Defensa en combate : 9

Cualidad : Dominio espadas

Defecto : xxx

Arma : Espada (Dados 5D+2B Daño 5)

Armadura : Cota de malla (Protección 5 Penalización -3 Impedimento xxx)

Jon el mercader

Es un mercader que se hace llamar Jon (probablemente sea un nombre falso). Se dedica al comercio de forma bastante agresiva. No realiza crímenes a no ser que le sea absolutamente indispensable. Trafica con drogas y medicinas, entre otras cosas ilegales.

Persuasión : 5 (Negociar 2B Cautivar 2B)

Engaño : 4 (Mentir 2B)

Voluntad : 4 (Dedicación 1B)

Percepción : 4 (Empatía 2B)

Idioma : 3 (Lengua Común y Braavosi)

Estatus : 3

Ingenio : 3

Conocimiento : 3

Picaresca : 3

Cualidad : Compañero fiel (Brosco Terys)

Defecto : Inepto

Compostura : 12

Defensa en Intrigas : 10

Brosco Terys

Mercenarios braavosi a servicio de Jon el mercader. Especialista en duelos y un gran danzarín del agua.

Combate C/C : 5 (Esgrima 2B)

Agilidad : 4 (Rapidez 2B)

Percepción : 4 (Empatía 2B)

Brío : 4

Constitución : 3 (Recuperación 1B)

Cualidad : Danzarín del agua II

Defecto : Lascivo

Arma : Espada Braavosi (Dados 5D+2B Daño 4)

Armadura : Cuero blando (Protección 2 , Penalización -1 , Impedimento 0)

Salud : 9

Defensa en combate : 12

