

LOS LEALES AL LEÓN

Entre las familias vasallas de los Lannister se incluyen la casa Clegane, una familia de caballeros hacendados cuya infamia y fortuna están estrechamente vinculadas a las de sus amos; los Crakehall de Crakehall, a quienes ser Jaime sirvió como escudero; los Lefford de Colmillo Dorado, primos de los Lannister; los Marbrand de Marcacenza; los Payne, una familia de caballeros con tierras; los Swyft de Marzal; y los Westerling del Risco, una casa menor que afirma tener sangre de los primeros hombres corriendo por sus venas.

EL DOMINIO

El Dominio se extiende de norte a sur, desde el río Aguasnegras hasta Antigua, y desde la Marca de Dorne hasta el Mar del Ocaso. Es una región de granjas prósperas, ricas tierras de cultivo, arroyos de aguas transparentes y campos de flores salvajes. Su carretera principal es el Camino de las Rosas, que arranca desde los viñedos del lejano sur, atraviesa el río Mander y luego recorre toda Poniente hasta encontrarse con el Camino Real en Desembarco del Rey, conectándola con Antigua y Altojardín.

El Dominio también abarca las Islas Escudo, el sur de Lannisport y numerosas fortificaciones a lo largo del Camino del Mar que en el pasado mantuvieron a raya a los incursores del Hierro. La isla del Rejo está situada mucho más al sur, frente a la desembocadura del río Mander en el Canal de los Susurros y la ciudad de Antigua. En el Rejo se elaboran los vinos más famosos de toda Poniente, que luego se exportan al resto del mundo. Especialmente notables son sus vinos de verano, sus tintos secos y el rico dorado del Rejo.

Antigua, claro está, es conocida en toda Poniente y el resto del mundo como un importante centro de aprendizaje con mucha solera. En ella se encuentra la Ciudadela, donde los maestros estudian sus oficios, forjan sus cadenas y juran sus votos. Antigua es una gran ciudad portuaria, únicamente superada en importancia por Desembarco del Rey.

El Dominio es el segundo territorio de mayor extensión de los Siete Reinos, de menor tamaño que el Norte. En los tiempos previos al reinado de Aegon el Conquistador estaba gobernado por los Reyes del Dominio, los nobles de la casa Gardener. Pero Aegon destruyó a los Gardener en el Campo de Fuego y entregó el Dominio a los Tyrell, que no eran más que mayordomos. Los Tyrell de Altojardín gobiernan el Dominio en la actualidad, y sus rosas doradas revolotean por toda la región.

El Dominio posee una larga historia de conflictos con sus vecinos dornienses del sur. Hace siglos que ambos reinos se encuentran en un estado constante de guerra, incursiones y escaramuzas fronterizas que se remonta a los tiempos anteriores a Aegon el Conquistador. Tradicionalmente estas batallas están relegadas a las montañas y demarcaciones que separan ambos reinos, y aunque en los últimos siglos parecen haber decaído, todavía existe un antiguo legado de sangre derramada entre ellos.

LA CASA TYRELL

La casa Tyrell es una familia muy numerosa y adinerada; tan sólo los Lannister poseen más riquezas que ellos, aunque los Tyrell cuentan con un ejército superior. Además, si decidieran congregarse la flota de todos sus vasallos (los Redwyne, los señores de las Islas Escudo y los nobles del litoral), reunirían una armada equiparable o incluso superior a la mismísima armada real.

Los Tyrell se precian de ser los defensores de la Marca y los altos mariscales del Dominio, y tradicionalmente siempre han sido los guardianes del sur. Se mantuvieron leales al rey Aerys durante la Rebelión de Robert, pero cuando

los Targaryen fueron derrotados, lord Mace Tyrell se postró ante el rey Robert, que perdonó a su casa y la aceptó como vasalla.

LOS NOBLES DEL DOMINIO

Además de la gran casa de las rosas, existen muchas otras familias nobles en el Dominio, y la mayoría son muy poderosas. Los Florent de la fortaleza de Aguasclaras son muy ricos, y los Hightower de Torrería, en Antigua, son una de las familias más antiguas de los Siete Reinos. Algunas de estas familias pueden trazar su linaje hasta Garth Manoverde, pero los Tyrell siguen ejerciendo la máxima autoridad. Los Redwyne gobiernan el Rejo y poseen una tremenda flota de guerra, mientras que los Tarly de Colina Cuerno son célebres por las batallas que libraron en el pasado contra los dornienses de las montañas. Otras casas nobiliarias de similar antigüedad son los Rowan de Sotodeoro, los Fossoway de la Sidra, los Fossoway de Nuevo Barril y los Oakheart de Roble Viejo.

LAS TIERRAS DE LAS TORMENTAS

El lema de la casa Baratheon es "Nuestra es la furia", un mantra de lo más adecuado para los habitantes de la región conocida como las Tierras de las Tormentas. Aunque abarca uno de los territorios más pequeños de Poniente, padece algunas de las tormentas más terribles que jamás han azotado los reinos humanos. Aunque los rigurosos inviernos del Norte no se dejan sentir aquí, los furiosos oleajes y las tempestades marinas que sacuden esta región son equiparables a las que asolan las Islas del Hierro.

Las Tierras de las Tormentas se extienden por el territorio comprendido entre Desembarco del Rey y la Bahía Aguasnegras al norte, y el Cabo de la ira al sur, en el Mar de Dorne. Su costa es un trecho irregular de acantilados y rocas, y todos los barcos que navegan hacia Desembarco del Rey desde el sur deben pasar por el Garfio de Massey, que ofrece un breve respiro de las tormentas que soplan por todo el mar Angosto. Una vez pasado el Garfio, la ruta atraviesa el Gaznate, pasa entre Punta Aguda (en el continente) y las islas de Marcaderiva y la imponente Rocadragón, para finalmente llegar a la relativa calma de la Bahía Aguasnegras. Gran parte de las Tierras de las Tormentas están repletas de bosques, desde la exuberante Selva hasta el frondoso Bosque Real. Hay pocas aldeas y pueblos, pero el reino abarca las islas de Tarth y Estermont, el formidable Bastión de Tormentas y el extremo septentrional de la Marca de Dorne, conquistada mucho tiempo atrás por los Reyes Tormenta.

LOS REYES TORMENTA

Las Tierras de las Tormentas eran el dominio de los Reyes Tormenta, cuyos territorios llegaron a extenderse casi hasta el Foso Cailin, en el Cuello. Los trovadores afirman que el Bastión de Tormentas fue erigido por Durrán, el primer Rey Tormenta, que contrajo matrimonio con la hija del mar y del viento. Como castigo, los dioses desataron una terrible tempestad que mató a todos los habitantes de la región, excepto al propio Durrán; cuando por fin amainó, éste declaró la guerra a los dioses. Durrán construyó seis castillos, y todos ellos fueron destruidos por los dioses; el último y el mayor de sus logros fue el Bastión de Tormentas. Cuenta la leyenda que un joven llamado Brandon, quien más tarde se convertiría en Brandon el Constructor en la Edad de los Héroes, fue el arquitecto encargado de erigir el Bastión, aunque en otros relatos se atribuye este mérito a los hijos del bosque. Sea cual sea la verdad, el Bastión de Tormentas aún sigue en pie hoy día, tan resistente como siempre, rechazando tempestades y asedios por igual.

EL AUGE DE LOS BARATHEON

Las Tierras de las Tormentas han sido hogar de reyes y derrocadores. Los primeros fueron los Reyes Tormenta, claro, pero Rocadragón es también el hogar de los Targaryen. Los Baratheon se dieron a conocer cuando Aegon el Conquistador derrotó a Argilac, el último de los Reyes Tormenta. Y los Targaryen fueron vencidos por los Baratheon después de que el príncipe Rhaegar secuestrase a la prometida de Robert, Lyanna Stark, y el Rey Loco pusiera precio a las cabezas de Robert Baratheon y Eddard Stark.

Durante la Rebelión de Robert, las Tierras de las Tormentas fueron el escenario de uno de los asedios más rigurosos de toda la campaña. Stannis defendió el Bastión de Tormentas ante el cerco de los ejércitos de los Tyrell y los Redwyne. El asedio duró todo un año, pero a pesar de la hambruna, Stannis y sus hombres resistieron hasta el final.

Aunque son la más joven de todas las grandes casas, los Baratheon han amasado una gran fortuna en esta generación. Su sede es el Bastión de Tormentas, regentado actualmente por el hermano menor, lord Renly. El otro hermano del rey Robert, Stannis, ha gobernado Rocadragón desde que terminó la guerra.

OTROS NOBLES DE LA REGIÓN

Entre las demás casas notables de las Tierras de las Tormentas se incluyen los Caron de Canto Nocturno, autoproclamados señores de la Marca; los Connington de Nido del Grifo, que se vieron despojados de su título por respaldar a los Targaryen; los Dondarrion de Refugionegro, una célebre autoridad en la Marca; los Estermont de Piedraverde, cuyo líder (lord Estermont) es el abuelo del rey por parte de su madre; los Seaworth, caballeros con tierras en el Cabo de la Ira; los Selmy de Torreón Cosecha, hogar de procedencia de ser Barristan Selmy, el lord comandante de la Guardia Real; y los Tärth del Castillo del Crepúsculo, cuyas propiedades se hallan en la isla de Tärth, en la Bahía de los Naufragios.

DORNE

En la antigua Dorne, antes de que los Martell desposaran a Daeron II, todas las flores se inclinaban ante el sol. Al menos así reza el dicho en Dorne; alude a la larga y cruenta disputa librada por los dornienses y los señores del Dominio.

El “séptimo” reino de Poniente es Dorne, la región más meridional de todas las que rinden pleitesía al Trono de Hierro. Según cuenta la historia, Daeron Targaryen, apodado el Joven Dragón, conquistó Dorne a la edad de catorce años, perdiendo diez mil hombres en el proceso. La conquista no duró más que un verano, y en aquellos años perdió a otros cincuenta mil hombres más. Con su muerte, las arenas de Dorne se deslizaron entre sus dedos.

Dorne no se unió a los Siete Reinos hasta hace poco más de cien años mediante un matrimonio de conveniencia; la preocupada novia ignoraba lo que le depararía el futuro, pero sabía que era su destino. El rey Daeron II contrajo matrimonio con la princesa dorniense Myriah y entregó la mano de su hermana al príncipe de Dorne. Aquellas uniones forjaron un estrecho vínculo entre los Targaryen y los Martell, por no hablar de Dorne y el Trono de Hierro. El príncipe de Dorne, lord Doran Nymeros Martell, desposó a su hermana, la princesa Elia, con el príncipe heredero Rhaegar, pero ambos murieron durante la Rebelión de Robert.

Aunque lord Jon Arryn viajó a Dorne después de la guerra como Mano del rey y firmó la paz entre el rey Robert y el señor de Lanza del Sol, los dornienses se han mostrado distantes y recelosos desde que Elia fuera brutalmente asesinada. Se dice que fueron hombres leales a los Lannister quienes ejecutaron a la princesa y a sus hijos. Aunque el príncipe Doran ha exigido en numerosas ocasiones que se haga justicia, los asesinos continúan sueltos y libres de sospechas.



CAPÍTULO 2: REGLAS DE JUEGO



Todos los juegos tienen reglas, y *CHFJR* no es ninguna excepción. Las reglas establecen un marco a través del cual los jugadores interactúan con un mundo imaginario, proporcionando así unos cimientos sólidos sobre los que el Narrador puede erigir sus propias aventuras, crear desafíos y, por encima de todo, ofrecer una divertida experiencia para todos los participantes. Aunque las reglas de *CHFJR* cubren la mayoría de las situaciones con mecánicas para resolver combates, librar batallas, sortear los peligrosos entresijos de la intriga y mucho más, han sido diseñadas para mejorar el juego, no para definirlo. Dicho de otro modo: las reglas están para cuando las necesites, pero si quieres contar una historia no debes calentarte la cabeza con minucias como el modificador que se aplica en una situación concreta, la tirada de habilidad que hay que hacer o la actitud que deberías adoptar. El Narrador es libre de alterar o incluso ignorar cualquiera de las reglas de este manual si con ello se asegura de cumplir el objetivo principal del juego: que todos se diviertan.

CÓMO USAR ESTE CAPÍTULO

En este capítulo se explica la mecánica básica del sistema de juego de *CHFJR* en términos simples, con objeto de proporcionar una buena base para el aprendizaje de la terminología específica de las reglas (creación de personajes, combate, guerra e intriga). Léete bien este capítulo antes de pasar al resto del libro, la información que contiene es esencial para poder entender todo lo demás.

FUNDAMENTOS BÁSICOS

CHFJR es un juego de rol, una aventura de fantasía en la que los jugadores asumen el papel de **personajes** ficticios para explorar el mundo creado por George R. R. Martin en las novelas de su saga *Canción de hielo y fuego*. Los jugadores veteranos reconocerán muchos de estos conceptos, pero para los recién llegados diremos que un juego de rol es un tipo especial de juego en el que la acción se desarrolla en vuestras mentes, y no en la pantalla de vuestro ordenador, en un mazo de cartas o sobre un tablero. Cada partida es una aventura, algo así como un acto de una obra de teatro o un capítulo de una historia, y tus amigos y tú desempeñáis los papeles de los personajes más importantes de todos. En algunas partidas podréis seguir vuestra propia iniciativa y explorar un rincón particular del mundo, encabezar ataques contra casas rivales o centraros en el desarrollo de vuestras tierras. El Narrador os planteará dificultades y retos, creando situaciones que tus amigos y tú deberéis resolver. Cuantas más veces interpretes a un mismo personaje mejor se volverá, pues irá acumulando Experiencia, Gloria y Riqueza que podrás invertir en sus habilidades (las cosas que puedes hacer en una partida) o en tu casa (el alma del grupo de personajes). Con el paso del tiempo, las historias entrelazadas de vuestros personajes y sus respectivas casas formarán parte de la saga de Poniente y de *Canción de hielo y fuego*, creando vuestro propio rincón en este mundo y en sus leyendas.

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

—VARYS, JEFE DE LOS RUMORES

EL PERSONAJE

Cada jugador interpreta a uno o más personajes, que suelen denominarse PJ (personajes jugadores). Tu personaje es tu áter ego; la puerta a los Siete Reinos, tu identidad en la ficción, tu avatar, o como quieras llamarlo. Posee diversas habilidades que miden los campos de experiencia en los que destaca, así como aquellos en los que podría mejorar. Pero un personaje es algo más que un conjunto de valores numéricos: debe tener una historia, personalidad, metas, actitudes, ambiciones, creencias y muchas cosas más. Tu trabajo es decidir su aspecto y conducta general, pues es tu personaje, y si estás satisfecho con su concepto y sus capacidades ya tienes media diversión garantizada.

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 (también llamados d6); 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.

CÓMO USAR LOS DADOS

El éxito o fracaso de las acciones que los personajes intentan realizar en una partida se determinan mediante tiradas de dados: como se ha mencionado anteriormente, hay que tirar dados siempre que una acción tenga consecuencias dramáticas. Para no complicar las cosas, en *CHFJR* hay tres formas de entender 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.

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.

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.

RESULTADOS ALEATORIOS

Siempre que la partida o las reglas requieran un resultado aleatorio, se tiran tantos dados como indique la situación concreta y se suman los resultados. Los resultados aleatorios exigidos por las reglas se expresan como un número seguido de "d6"; basta con tirar esa cantidad de dados de seis caras y sumar los resultados. Por ejemplo, si ves que hay que tirar 3d6, pues tiras tres dados de seis caras y sumas los resultados de los tres.

TIRADAS Y DIFICULTADES

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 les 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 la 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 convencerle 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 trepar por un muro o apuñalar a un enemigo, pero basta con aplicar el sentido común.

MAESTRE

EXPERTO ADULTO

Ejerces de consejero, sanador y maestro de una familia noble, impartiendo la sabiduría que has acumulado durante tus estudios en la Ciudadela.

Los maestros de la Ciudadela constituyen una sociedad semisecreta de hombres cultos, poseedores del saber y conocimiento de toda Poniente. Fue fundada mucho tiempo atrás, y sus miembros se han consagrado a la adquisición de sabiduría y al dominio de numerosas materias, desde las artes curativas hasta la historia, pasando por los secretos de la arquitectura y la guerra o el estudio del comercio y las finanzas. Para representar su pericia en un campo concreto, los maestros forjan eslabones con los que fabrican las cadenas que visten alrededor de sus cuellos. Cada uno de estos eslabones está hecho de un metal distinto para reflejar un área de conocimientos específica. Aunque teóricamente existe un metal para cada materia, los maestros son bastante reservados en lo que respecta a sus tradiciones.

HABILIDADES

CONOCIMIENTO	4	EDUCACIÓN 2B
CURACIÓN	3	TRATAR DOLENCIA 1B, TRATAR HERIDA 1B
ESTATUS	4	ADMINISTRACIÓN 1B
IDIOMA	2	ALTO VALYRIO
IDIOMA	3	LENGUA COMÚN
INGENIO	4	DESCIFRAR 1B, MEMORIA 1B
PERSUASIÓN	3	CONVENCER 1B
TRATO ANIMAL	3	
VOLUNTAD	3	
TODAS LAS DEMÁS	2	

CUALIDADES

PUNTOS DE DESTINO: 1

ADIESTRADOR DE CUERVOS, DEFECTO (PUNTERÍA -1D), ERUDICIÓN (HERÁLDICA), ERUDICIÓN (HISTORIA Y LEYENDAS)

ATRIBUTOS DE JUEGO

PERCEPCIÓN 2 • VALOR PASIVO 8

DEFENSA EN INTRIGAS 10 • COMPOSTURA 9

MOVIMIENTO 4 • CARRERA 15

DEFENSA EN COMBATE 6 • PROTECCIÓN 1

SALUD 6

ATAQUE	BASTÓN	2	DAÑO 2; A DOS MANOS, RÁPIDO
ATAQUE	DAGA	2	DAÑO 1; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
EQUIPO PERSONAL	Túnica, bastón, daga con vaina, cadena de maestro, material de escritura, 2 cuervos, bolsa con granos de maíz, tratados de heráldica, de historia y de leyendas, 16 dragones de oro.		



MONTARAZ

BRIBÓN DE MEDIANA EDAD

Sirves a tu casa nobiliaria liderando patrullas por sus tierras, protegiéndolas de cazadores furtivos, bandidos e incursores de las regiones aledañas.



a mayoría de las casas emplean cazadores y montaraces para organizar partidas de caza y hacer de guías, pero también para asegurar sus territorios contra ataques externos. Los montaraces también pueden servir como alguaciles y guardas de heredades al servicio de su señor, o tal vez no sean más que plebeyos hábiles que proporcionan un servicio muy valioso a sus nobles amos.

HABILIDADES

AGILIDAD	4	RAPIDEZ 1B
BRÍO	4	CORRER 1B
COMBATE C/C	3	ARMAS DE HOJA CORTA 1B
CONSTITUCIÓN	3	RESISTENCIA 1B
DISCRECIÓN	4	
ESTATUS	2	
PERCEPCIÓN	3	OBSERVACIÓN 1B
PUNTERÍA	5	ARCOS 3B
SUPERVIVENCIA	3	CAZAR 1B, RASTREAR 1B
TRATO ANIMAL	3	
TODAS LAS DEMÁS	2	

CUALIDADES

PUNTOS DE DESTINO: 1

CERTERO, DEFECTO (CONSTITUCIÓN -1D), DISPARO DOBLE

ATRIBUTOS DE JUEGO

PERCEPCIÓN 3 • VALOR PASIVO 12 (13 CON OBSERVACIÓN)

DEFENSA EN INTRIGAS 7 • COMPOSTURA 6

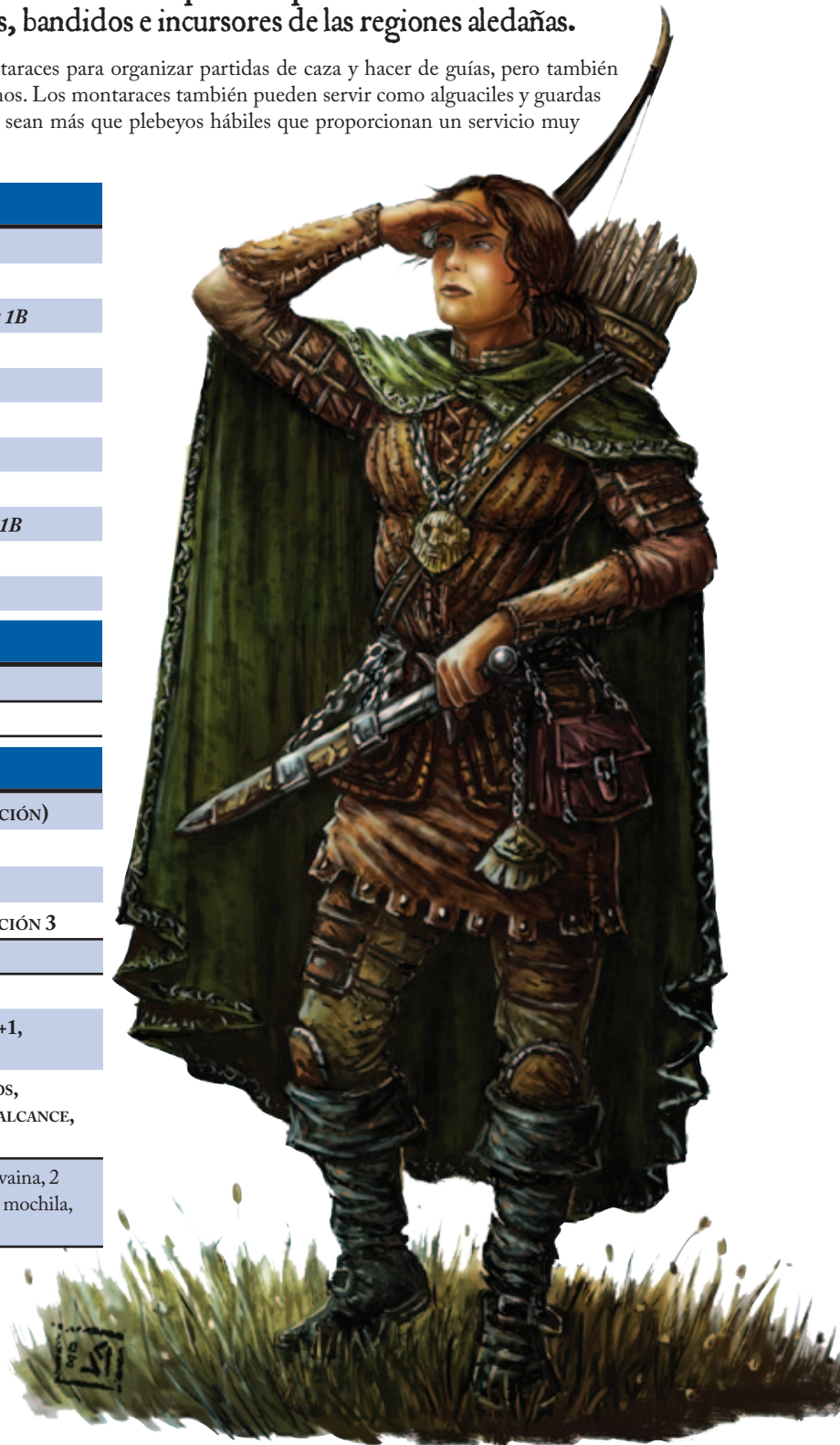
MOVIMIENTO 4 • CARRERA 16

DEFENSA EN COMBATE 9 (10 CON LA DAGA) • PROTECCIÓN 3

SALUD 9

ATAQUE	ESPADA CORTA	3	DAÑO 3; RÁPIDA
ATAQUE	DAGA	3+1B	DAÑO 2; DEFENSIVA +1, SECUNDARIA +1
ATAQUE	ARCO LARGO	5+2B	DAÑO 6; A DOS MANOS, APARATOSO, LARGO ALCANCE, PERFORANTE 1

EQUIPO PERSONAL Armadura de cuero endurecido, espada corta con vaina, 2 dagas con vainas, arco largo, carcaj con 12 flechas, mochila, petate, 10 dragones de oro.



ELITE: Las unidades de élite son excepcionalmente raras y costosas, producto de un exhaustivo entrenamiento, e infunden un tremendo pánico a todo el que se enfrenta a ellas. Entre algunos ejemplos se incluyen la Compañía Audaz, los Inmaculados y la Hermandad sin Estandartes.

TIPO

Cada unidad pertenece a un tipo global, definido según la función que desempeña en la batalla. Este tipo describe el funcionamiento de la unidad e indica las habilidades que pueden mejorarse gastando su Experiencia. Además, el tipo también modifica la Disciplina de una unidad, incrementando o reduciendo la dificultad para controlarla en combate. Por ejemplo, la caballería modifica la Disciplina en un -3, por lo que una unidad competente de caballería tendría una Disciplina FÁCIL (3) ($6 - 3 = 3$, que equivale a Fácil). Una vez aplicadas todas las modificaciones por el tipo de unidad, la Disciplina definitiva de ésta no podrá ser inferior a AUTOMÁTICA (0).

La mayoría de las unidades pertenecen a un único tipo, aunque es posible construir unidades de dos o más tipos distintos si se invierte el Poder necesario para cubrir los costes de todos ellos. De este modo, para adquirir una unidad competente de infantería y arqueros habría que invertir 12 puntos de Poder (5 por ser una unidad competente, 4 por ser de infantería y 3 por contener arqueros). Cuando invirtáis Experiencia en una unidad de varios tipos, podéis adquirir cualquier habilidad de las que poseen todos los tipos que componen la unidad. Los modificadores a la Disciplina son acumulativos. Siguiendo con el ejemplo anterior, la unidad de infantería con arqueros tendría una Disciplina MODERADA (9), puesto que a los 6 puntos de base habría que sumarles 3 por los arqueros y 0 por la infantería. Aunque es posible realizar cualquier combinación de tipos en cualquier cantidad, diversificar demasiado una

misma unidad consume mucho Poder y no permitirá desplegar otros tipos de unidades.

APOYO

Esta unidad es mano de obra cuyo cometido específico es el de erigir fortificaciones y fabricar el equipo necesario para una fuerza mayor, incluidas armas y armaduras, además de proporcionar comida, ropa nueva o incluso atención médica. Las unidades de apoyo son excepcionalmente vulnerables. Además de sus habilidades, están entrenadas para cuidar el equipo, montar tiendas de campaña, cocinar, limpiar y llevar a cabo tareas similares.

ARQUEROS

Los arqueros son tropas armadas con armas de proyectiles (utilizan la Puntería). Suelen llevar armaduras ligeras para poder moverse con rapidez, y resultan de gran utilidad para debilitar las defensas del enemigo; sin embargo, son bastante vulnerables en combate cercano.

BARCOS DE GUERRA

Una unidad de barcos de guerra es una pequeña flota de navíos de combate capaz de transportar a otra unidad a la batalla. Para invertir en una unidad de barcos de guerra debéis tener al menos un dominio con una costa, isla, poza, lago o río.

ESPECIAL: Un comandante o lugarteniente puede incorporarse a una unidad de barcos de guerra sin perder por ello su capacidad para impartir órdenes.



BATIDORES

Los batidores son observadores de avanzada, desplegados para obtener información sobre las posiciones enemigas para luego comunicarle sus descubrimientos a sus comandantes. Los batidores ordinarios no son buenos guerreros, aunque si se combinan con otros tipos de unidades pueden ser un componente efectivo en cualquier fuerza de combate.

CABALLERÍA

Cualquier unidad que participe en una batalla a lomos de una montura se considera de caballería, ya sean unidades de caballeros o huestes de incursores tribales montados sobre garrones. La caballería suele combinarse con otros tipos de unidades. Los incursores dothraki son unidades de caballería compuestas por incursores, mientras que las unidades de caballeros ungidos suelen ser cruzados de caballería. Toda unidad de caballería que desmonte para combatir pasa a considerarse infantería (aunque su coste sigue siendo el mismo).

Las unidades de caballería utilizan los valores de Brío y Constitución de sus monturas en lugar de los suyos propios.

CRIMINALES

Las unidades formadas por criminales son bastante baratas, pero su fiabilidad es, en el mejor de los casos, dudosa. Normalmente este tipo de unidades se envían al Muro para luchar contra los salvajes, pero de vez en cuando los señores más desesperados podrían vaciar sus calabozos para poder desplegar tropas adicionales.

CRUZADOS

Cualquier tropa formada en torno a un ideal político o religioso se considera una unidad de cruzados. Estos fanáticos son ferozmente leales (siempre que luchen por su causa), pero a menudo son indisciplinados y difíciles de controlar.

ESPECIALES

Este es un término genérico que engloba a todas las demás unidades no contempladas aquí. Las unidades especiales suelen poseer un conjunto único de habilidades y han sido entrenadas para llevar a cabo una tarea específica con la mayor eficacia.

GUARDIA PERSONAL

La guardia personal es una de las unidades más costosas del juego. Está formada por guerreros expertos consagrados a la protección de un comandante (normalmente el noble que dirige la tropa). Una unidad de guardia personal es disciplinada y leal, y casi nunca se rinde en combate.

ESPECIAL: Un comandante o lugarteniente puede incorporarse a una unidad de guardia personal sin perder por ello su capacidad para impartir órdenes.

GUARNICIÓN

Una guarnición es una unidad de soldados destinada a la protección de una comunidad o fortificación. Muchas guarniciones desempeñan una doble función como vigilantes y agentes de la ley de su señor. Aunque normalmente son soldados competentes, las guarniciones son más aptas para proteger sus hogares que para luchar en un campo de batalla, hecho que se refleja en su baja moral cuando son enviados a una guerra prolongada. Si luchan en sus tierras, su Disciplina se reduce en -3, pero cuando se hallan lejos de su hogar aumenta en un +3.

TABLA 6-8: TIPOS DE UNIDADES

TIPO	COSTE EN PODER	MODIFICADOR A LA DISCIPLINA	HABILIDADES IMPORTANTES
APOYO	+2	+3	Constitución, Curación, Trato animal
ARQUEROS	+3	+3	Agilidad, Percepción, Puntería
BARCOS DE GUERRA	+7	+0	Combate c/c, Percepción, Puntería
BATIDORES	+2	+3	Constitución, Discreción, Percepción
CABALLERÍA	+5	-3	Agilidad, Combate c/c, Trato animal
CRIMINALES	+1	+6	Combate c/c, Constitución, Discreción
CRUZADOS	+4	+0	Brío, Combate c/c, Constitución
ESPECIALES	+4	+0	Tres cualesquiera
GUARDIA PERSONAL	+6	-6	Brío, Combate c/c, Constitución
GUARNICIÓN	+2	-3/+3	Combate c/c, Constitución, Percepción
GUERRILLEROS	+2	+3	Brío, Discreción, Puntería
INCURSORES	+3	+3	Agilidad, Combate c/c, Constitución
INFANTERÍA	+4	+0	Brío, Combate c/c, Constitución
INGENIEROS	+2	+3	Combate c/c, Constitución, Guerra
LEVAS CAMPE-SINAS	+0†	+6	Percepción, Supervivencia, Trato animal
MARINEROS	+4	+0	Agilidad, Combate c/c, Percepción
MERCENARIOS	+1†	+3	Brío, Combate c/c, Constitución

†Otros costes (ver descripción).

GUERRILLEROS

Los guerrilleros son otra fuerza especializada, adiestrada para luchar en un terreno específico aprovechando sus características para obtener una ventaja estratégica en el campo de batalla. Como cabría esperar, los guerrilleros son mucho menos útiles cuando combaten en un terreno que no es el acostumbrado.

INCURSORES

Los hombres del Hierro, los salvajes y los guerreros de clanes son luchadores indisciplinados, una fuerza de combate impulsada exclusivamente por la codicia y la sed de sangre. Atacan a sus adversarios con rapidez y contundencia para aplastar sus defensas y saquear sus fortalezas, por lo que no son aptos para asedios y batallas prolongadas.

COMPONENTES DE UN ESCUDO

A la hora de diseñar vuestro escudo de armas es preferible conocer los diversos elementos que lo conforman. Todas las direcciones indicadas en estas descripciones han de tomarse desde el punto de vista del portador del escudo, de modo que la derecha sería la izquierda de quien lo mira. Los componentes de un escudo heráldico son los siguientes:

- 🛡️ **JEFE:** El jefe es el tercio superior del escudo.
- 🛡️ **ABISMO:** El tercio central del escudo se denomina abismo.
- 🛡️ **PUNTA:** El tercio inferior del escudo se llama punta.
- 🛡️ **DIESTRA:** El lado derecho del escudo.
- 🛡️ **SINIESTRA:** El lado izquierdo del escudo.
- 🛡️ **CAMPO:** El fondo del escudo; siempre es un metal o está pintado con un solo color.
- 🛡️ **FIGURA:** Una figura es cualquier elemento decorativo o distintivo colocado sobre el campo. Puede ser un simple diseño geométrico (en cuyo caso se denomina pieza), o bien una criatura u objeto. Aunque el color del campo representa una virtud, la figura es el elemento más importante, ya que da a conocer al portador y suele ser el componente que mejor refleja el origen, las hazañas y la tierra natal del individuo que lo porta.
- 🛡️ **PARTICIONES:** Muchos escudos incorporan particiones para dividir un único campo en varios más pequeños. Esta división suele lograrse mediante franjas gruesas o finas que pueden ser diagonales, verticales u horizontales. La mayoría de los caballeros utilizan una partición de un único color, pero algunos añaden animales y objetos en campos más pequeños (normalmente en representación de su linaje).

ESCUDO DE ARMAS

El escudo de armas de vuestra casa es un símbolo de vuestra familia, vuestro linaje y el lugar que ocupáis en los Siete Reinos. Todas las casas nobiliarias de Poniente, los caballeros con tierras e incluso los caballeros errantes portan su escudo de armas para que todos los reconozcan. Sus colores, diseños y símbolos pueden rememorar los momentos más ilustres del pasado de vuestra familia, o quizá representen aspectos de vuestras heredades. No obstante, la mayoría reflejan las virtudes o vicios atribuidos a la casa, y a menudo incorporan algún componente histórico que describe las circunstancias de su fundación. Por ello, el escudo de armas es un elemento muy importante para la identidad de vuestra casa, y deberíais diseñarlo con especial esmero.

La heráldica es un estudio complejo de la historia y el simbolismo, un arte regido por innumerables normas y preceptos, y la intención de este manual no es presentar un tratado exhaustivo sobre tal materia. En lugar de explorar los detalles minuciosos de la heráldica, esta guía os ayudará a crear los colores de vuestra casa de forma rápida y sencilla, a la vez que os proporciona un amplio abanico de opciones con diferentes significados. También se incluye un sistema para generar los escudos de armas de casas banderizas y demás casas de PNJ que el Narrador desee introducir en sus historias.

CREACIÓN DE UN ESCUDO DE ARMAS

La creación del emblema heráldico de vuestra casa puede resultar una tarea abrumadora. La gran diversidad de colores, símbolos, particiones y demás elementos, sumada a la compleja terminología heráldica puede provocar tal rechazo que la mayoría acaban eligiendo un escudo azul y pasando a otra cosa. Para facilitar este proceso podéis seguir los pasos que se describen a continuación.

PRIMER PASO: COLORES

El método más simple para distinguir un escudo es por el color, aunque existen reglas específicas sobre su uso. En heráldica se utilizan tres tipos generales de colores: esmaltes, metales y forros. Para diseñar vuestro escudo de armas sólo tenéis que recordar estas dos reglas: nunca se ponen esmaltes sobre otros esmaltes, y nunca se ponen metales sobre otros metales. Es decir, no podéis tener un campo verde con una franja roja, ni tampoco un escudo plateado con una barra dorada. Sin embargo, sí podríais diseñar un campo verde con una barra dorada o un escudo plateado con una barra roja.

Las casas nobiliarias descritas en las novelas son un buen ejemplo de este sistema. Los Lannister utilizan el rojo y el dorado, los Dondarion usan el violeta y el blanco (plateado), y los Ashford prefieren el blanco (plateado) sobre naranja. Existen excepciones, pero no son habituales. La razón de esta restricción es muy simple: las mezcolanzas de colores son más difíciles de distinguir en el fragor de la batalla.

Los **ESMALTES** incluyen todo tipo de colores desde el sable (negro) hasta el marrón. La elección de colores es importante porque suele representar un aspecto de la casa nobiliaria. Por lo general, en Poniente sólo se utilizan dos **METALES** (oro y plata), aunque las figuras pueden presentar otros colores metalizados como latón, bronce, hierro y demás. Por último, los **FORROS** son motivos que pueden incorporarse al escudo. Los forros ignoran la regla de metal sobre metal y esmalte sobre esmalte, y por tanto pueden utilizarse junto a cualquier esmalte o metal. La presencia de forros en un blasón heráldico indica dignidad, y normalmente se reserva a las casas que se han distinguido de alguna forma.

Elegid o determinad al azar un esmalte, un metal y un forro para vuestro escudo de armas. Podéis prescindir de los forros si lo deseáis (hasta es mejor que lo hagáis, porque son bastante difíciles de ilustrar). La **TABLA 6-9: ESMALTES, METALES Y FORROS** incluye todos los colores, metales y forros utilizados, así como su significado más habitual (cuando lo tienen).

EJEMPLO

El grupo está listo para diseñar su blasón, y opta por generar los resultados aleatoriamente (reservándose el derecho de cambiar cualquier resultado que consideren inapropiado). Empiezan por el esmalte y sacan un 9, verde. Significa esperanza y alegría, rasgos que normalmente no asociarían a su casa, pero también representa la exuberancia de los bosques que rodean su hogar. Así que se queda en verde. En cuanto al metal, el 2 que han sacado indica que deberán usar el argén. Finalmente, hacen una tirada para determinar el forro de su escudo y obtienen un 7, por lo que el escudo de su familia carecerá de forro.

SEGUNDO PASO: CAMPO

El fondo o campo de un escudo puede ser sólido o estar dividido. Si vais a elegir un fondo sólido, aplicadle el esmalte, metal y forro de vuestro gusto y continuad en el paso siguiente. Los escudos divididos o pueden presentar cualquiera de los colores generados o escogidos, o bien introducir colores nuevos en el blasón. En lo relativo al campo, se pueden tener dos esmaltes o dos metales adyacentes; la restricción sólo se aplica a la figura.

La **TABLA 6-10: PARTICIONES** contiene las divisiones más comunes en Poniente, pero no es en modo alguno una recopilación exhaustiva. Podéis elegir una o hacer una tirada para determinarla al azar. Si vuestro escudo de armas tiene particiones, consultad la **TABLA 6-9: ESMALTES, METALES Y FORROS** y elegid (a dedo o aleatoriamente) otro esmalte o metal si lo deseáis. Si hay algún forro, podéis asignárselo.

ELEMENTOS DEL ESCUDO



COLORES



TRAZOS HERÁLDICOS



CAMPOS



PIEZAS

