

Mercader

Ha completado el aprendizaje en un negocio o ha pasado muchas horas observando a un artesano realizando su trabajo.

Prerrequisitos

Casa apropiada de afiliación (Greyjoy, Tully, Umber, Sin casa) o trasfondo regional adecuado (las islas del Hierro, el Norte, las tierras de los Ríos).

Beneficios

Elige dos habilidades de Artesanía u Oficio que no sean habilidades clásicas. Las habilidades se considerarán de clase a partir de ahora y ganarás una bonificación +2 cuando las uses.

Especial

Se puede elegir esta dote más de una vez. Cada elección se aplicará a dos nuevas Artesanías u Oficios.

Nacido dothraki

Es una dote de sangre. Los dothraki cabalgan desde temprana edad y se manejan en la silla de montar como si hubieran nacido sobre ella. Son los amos de los caballos y montan mejor que cualquier otro en Poniente.

Prerrequisitos

Trasfondo regional adecuado (el mar Dothraki).

Beneficios

La temprana familiaridad y la constante experiencia te hace estar especialmente adaptado a los caballos. Recibes una bonificación +4 a las pruebas de Montar y ganas una bonificación +1 a la defensa cuando vayas montado y no lleves ninguna armadura.

Especial

Esta dote sólo puede cogerse en 1.º nivel. Los personajes sólo pueden coger una dote de sangre.

Nosotros no sembramos

Los incursores de la casa Greyjoy fueron una vez temidos en todos los pueblos costeros. En los últimos años, los Greyjoy han permanecido tranquilos bajo el poder del rey y sus seguidores, pero en los actuales tiempos de crisis los hombres del hierro han vuelto su mirada, llena de pensamientos de saqueos, rapiñas y muertes, hacia las maduras ciudades y puertos del continente.

Prerrequisitos

Casa de afiliación apropiada (Greyjoy).

Beneficios

Si estás liderando un grupo de personajes en una incursión y la mayoría tiene, al menos, un nivel de la clase incursor o son de las islas del Hierro (o ambas cosas), puedes preparar una emboscada u otro tipo de ataque sorpresa tomándote al menos 1 hora para preparar el plan y al grupo. Cada personaje del grupo incursor (incluyéndote a ti) gana una bonificación +4 a todas las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente y un +4 a la Iniciativa (que se acumulará con otras bonificaciones a la Iniciativa) cuando estén en o moviéndose a las posiciones previstas en el plan. Además, durante el primer asalto del ataque sorpresa, los personajes ganan una bonificación +2 al ataque y al daño.

Especial

El jugador debe facilitar al DM un “plan de ataque” completo que cubra las intenciones de todos los personajes que tomen parte en el ataque. Con el plan en la mano, el DM puede determinar si los personajes cumplen y cuándo los requisitos para recibir las bonificaciones.

Nuestra es la furia

Los Baratheon son terribles en la batalla y están llenos de una furia virtuosa que los hace casi imparables.

Prerrequisitos

Casa de afiliación apropiada (Baratheon).

Beneficios

Eres extremadamente cabezota y esta obstinación puede desbocarse en un violento enfado. Obtienes un +1 a las salvaciones de Voluntad. Además, puedes dejarte llevar por la rabia, ganando un +2 de Fuerza y un +2 a las tiradas de ataque, pero sufriendo un -2 a la CA. El ataque de rabia durará un número de asaltos igual a 3 + modificador Constitución (mínimo 3). Al final de la rabia, perderás todos los modificadores y estarás fatigado el resto del encuentro actual. Enfadarte no te llevará ningún tiempo, pero sólo podrás hacerlo durante tu acción, no en respuesta a la acción de alguien.

Nunca doblegado, nunca roto

Los príncipes de Dorne son conocidos por su disposición para luchar tanto tiempo como sea necesario para terminar el trabajo, incluso al coste de su propia vida.

Prerrequisitos

Casa de afiliación apropiada (Martell).

Beneficios

Cuando estás entre -1 y -9 puntos de vida, puedes elegir actuar normalmente, como si tuvieras 1 punto de vida o más, aunque seguirás herido y sufriendo cualquier efecto debido a heridas serias que hubieras podido recibir. Una vez en este estado, no podrás aturdirte debido a Conmoción. Si llegas a -10 puntos, mueres inmediatamente.

¡Oye mi rugido!

Los Lannister son temidos en todo Poniente, no sólo debido a su capacidad en la batalla, sino a lo que harán a los supervivientes y familiares de sus adversarios una vez ganen la batalla.

Prerrequisitos

Casa de afiliación apropiada (Lannister).

Beneficios

Una vez por combate cuerpo a cuerpo puedes utilizar tu habilidad de Intimidar para desmoralizar a un oponente (ver Intimidar en la página 137) como una acción gratuita en vez de una acción normal.

El oponente debe ser consciente de que se está enfrentando a un Lannister y debes ser capaz de gritar (podría ser un grito de batalla, una amenaza o simplemente un gruñido sin palabras).