

## Cómo cambiar las reputaciones

El DM puede decidir que los sucesos de una historia y las acciones del personaje han cambiado de algún modo la reputación del personaje. En este caso, simplemente anunciará que las acciones del personaje (o la percepción y reacción de la gente a estas acciones) le dan una nueva reputación o aumentan o reducen una que ya tenía. El descriptor de una reputación no debería cambiar. Es posible que el personaje gane reputaciones desventajosas mediante sucesos de la historia (ver el defecto Innoble) y el personaje puede gastar mucho tiempo y energía intentando neutralizar o refutar esa reputación.

El DM debe decidir cuando los sucesos dictan un cambio en la reputación de un personaje. Excepto que pase algo directamente en contra de la reputación del personaje, ésta no debería disminuir. Por ejemplo, Ser Sebastian es "Feroz +3". Es conocido como un guerrero poderoso y peligroso. Si deja de luchar en torneos y gasta su tiempo visitando burdeles y tabernas, esto no debería cambiar su reputación como guerrero. Podría ganar una reputación como "Juerguista +1". Sin embargo, si fuera vencido continuamente en combate, perdiendo torneo tras torneo, su reputación de fiero guerrero sí podría disminuir.

Si un personaje pierde reputación, los puntos podrán ser reasignados por el jugador o por el DM siendo siempre coherentes con la historia. Si Ser Sebastian bajara de "Feroz +3" a +2 tendría un punto disponible para colocarlo como quisiera para que reflejara como le ven las personas ahora. El DM puede hacer que el jugador espere hasta que llegue un momento de la historia con algún suceso significativo donde pueda asignar ese punto.

## Influencia

En *Juego de Tronos d20* se utilizan las influencias para describir las relaciones entre los personajes, las casas, las organizaciones (como la Guardia de la noche) y las regiones (como el Dominio).

Las influencias son una medida del control o la manipulación sobre otras personas o grupos. (Ver 'Consecuencias de la influencia' en la página 246). Cuando un personaje gana influencia sobre un PNJ, ésta podría representar el uso de chantajes, de sobornos o de la intimidación. También puede representar los sentimientos de lealtad, amor o confianza que el personaje siente sobre la persona que le influencia. La lealtad es algo que vincula mucho y puede ser incluso más temible que el amor.

Una influencia consiste en un identificador y una bonificación. El identificador indica sobre quien es eficaz la influencia, mientras que el bonificador indica el nivel de efectividad de esta influencia en particular. Un personaje podría tener influencias sobre "Guardia de la noche +3", "Gran Jon +1" y "Casa Umber +2".

## Resumen de las consecuencias de la influencia

Las reglas para el uso de la influencia se explican en las páginas 246-252. En breve, la influencia representa:

- Lo que un personaje puede obtener de los otros
- Los recursos de una casa
- La capacidad de un señor para que acudan sus abanderados
- Pedir favores
- Chantajear a alguien

## Influencia debida a la clase

Los puntos de influencia se ganan en función de la clase de personaje (por nivel) y del modificador de Carisma. Estos puntos pueden gastarse en comprar influencia sobre cualquier persona, casa, organización o región, siempre que dicha compra tenga sentido con la historia.

Por ejemplo, Elio crea a Ran Tyrell, perteneciente a una rama menor de los Tyrell. Como noble de 1.º nivel, Ran tiene 8+2 (Car 15), 10 puntos de influencia. Puede gastarlos en cualquier persona u organización sobre la que el personaje pudiera tener, de forma razonable, influencia. Elio describe a Ran como un hijo estudioso, que aprende tanto de los libros como el arte de la guerra. Gasta 4 puntos en el maestro Horton, el maestro de la casa, y otros 4 puntos en Ser Víctor Fossoway, el hombre de armas de la casa. Gasta los dos puntos que le quedan en su padre, Ser Philip.

## Influencia debida al Nivel social

El Nivel social de un personaje (página 23) también proporciona puntos de influencia. Estos puntos están limitados, sin embargo, y normalmente deberán gastarse para reflejar cierta posición o título, en consonancia con el Nivel social del personaje. Cada Nivel social da 5 puntos de influencia para la organización del personaje (o casa, gremio, región, etc.).

Por ejemplo, Bran Stark tiene Nivel social 4, porque es miembro de una gran casa. Este nivel le da 20 puntos de influencia que debe gastar completamente en la casa. 20 puntos son los puntos de influencia básicos que un personaje debe tener para indicar la aceptación completa de la gran casa (o región), con acceso a sus recursos, espadas juramentadas y riqueza. Mira la tabla 9-1 para ver los puntos de influencia básicos. Esto le da a Bran un poder sobre la casa Stark en concordancia con su Nivel social.

Eddard Stark tendría un Nivel social de 4, más la dote Heredero (+5 puntos de influencia, página 161) y la dote Líder de la casa (bonificación +2 a las pruebas cuando se aplique su Nivel social, incrementa en 10 su influencia máxima sobre la casa y en 1 su nivel de riqueza, página 161). Esto le da un mínimo de influencia sobre la casa Stark de 25 (con un límite superior de 50), una ventaja frente a aquellos personajes con Nivel social 4, y también le da una riqueza de 5.

Robb Stark tendría el Nivel social 4 más la dote Heredero (+5 puntos de influencia, página 161), dándole 25 puntos de influencia sobre la casa Stark.

Un miembro de la casa Stark, como Bran, tendría un Nivel social 4 y 20 puntos de influencia para gastar completamente en la casa Stark.

Un mantenido largamente favorecido como el mayordomo Vayon Poole o el capitán de la guardia Jory Cassel, podrían tener Nivel social 2 y 10 puntos de influencia para gastar en la casa Stark.

Una espada juramentada al servicio de la casa Stark, como el guardia Harwin, tendría Nivel social 1 y 5 puntos de influencia para gastar completamente en la casa Stark.

Un abanderado del señor principal, como Lord Rickard Karstark tendría un Nivel social 3 como miembro de una casa menor, más la dote Heredero y Líder de casa. Esto le daría un Nivel social 3, 20 puntos de influencia para la casa Karstark (con un límite máximo de 40 puntos de influencia), una bonificación +2 a todas las pruebas que dependen del Nivel social y un +1 a la riqueza (hasta riqueza 4). De forma automática no tiene ninguna influencia sobre la casa Stark, aunque por haber jurado servirla, ganará una bonificación a cualquier petición que le haga (ver tabla 9-1). Para tener esta influencia, Lord Rickard tendría que gastar sus puntos de influencia personales (ganados por los niveles de clase) o bien en la casa Stark como organización o bien en los miembros individuales de la familia.