

Creando clanes

Sistema de creación de clanes para juegos de rol de corte nórdico-medieval.

Los jugadores pueden crear su clan desde cero, incluso antes que sus personajes, con el objetivo de que formen parte de éste y lo vean como algo propio. Gracias a esto, todos los participantes se reunirán para decidir y negociar entre ellos mismos, que puntos aumentar, que carencias tendrá su clan, su historia, ventajas y desventajas.

Los clanes nórdicos podrían ser comparados con las familias reales de la Europa medieval (con notables diferencias y distancias claro). A efectos prácticos, una familia que domina una región, con varios miembros pertenecientes a la misma familia (ya sean miembros de sangre, lazos matrimoniales o por juramento) que poseen sus propias tierras que están bajo su liderazgo. Los clanes mayores siempre poseen gran poder sobre los menores, pero en ocasiones los menores pueden dar un golpe en la mesa y desvincularse o incluso rebelarse (con las consecuencias que esto puede tener). Comencemos con la creación del clan.

Cada Clan posee nueve características, similares a las características de los personajes, solo que éstas nos hacen entender cómo es el clan, no se usan en tiradas y se modifican con las acciones de los personajes y el paso mismo del tiempo (como veremos más adelante).

- La **defensa** nos indica la capacidad del clan para repeler amenazas. ¿Su asentamiento cuenta con empalizadas? ¿El entorno natural es favorable para emboscadas o combates específicos? ¿Tienen atalayas?
- La **influencia** del clan es muy importante en los Things y otras reuniones formales. A mayor influencia mayor palabra en los juicios y reuniones que se celebren, a la hora de exigir algo al resto de clanes o en la aplicación de las leyes.
- Las **tierras** nos dan una pista de cómo es el lugar en el que habita el clan, su tamaño y la riqueza de sus recursos naturales.
- El **comercio** una piedra angular para muchos clanes, determina su capacidad económica, si cuenta con buenos vendedores, artesanos, barcos para este cometido y cómo son conocidos por sus negocios los miembros del clan.
- La **ley** nos hace ver cómo es la región en la que habita el clan y los problemas que pueden deambular por la misma. Más ley, no solo interfiere en un uso correcto del thing y las leyes, sino en la capacidad de acabar con las amenazas que se presenten en la región.
- La **población** nos ayuda a entender cuánta gente vive bajo el amparo del clan. ¿Cuántas familias le han jurado servidumbre? ¿Domina una única aldea o un conjunto de estas?
- La **ofensiva** engloba todo lo que tiene que ver con asuntos militares. ¿Cuenta con muchos Hirdmen? ¿Algún hombre salvaje le ha jurado lealtad al clan? ¿Ampara algún clan menor? ¿Posee sus propios navíos para el saqueo?
- Los **ancestros** nos permiten saber si el clan posee algún héroe del pasado entre sus filas, si cuenta con un sanador, un Thurl o una Völva, si cumple como es debido con los rituales anuales, las festividades y por ende, como son vistos por ello.
- La **riqueza** determina el tesoro acumulado del clan gracias a sus incursiones, sus acciones en la guerra, el saqueo y el comercio.

Para determinar cada aspecto del clan, lanzaremos los dados que se indique en cada apartado, sumaremos el resultado y con la ayuda de las tablas de cada característica, los jugadores averiguarán cómo es su clan. Cada apartado es acumulativo: si obtienen un 12, obtienen lo equivalente al apartado del 6 al 10 y del 11 al 20.

Muchas de las características obtenidas mediante las tiradas, otorgan un vistazo general de lo que hay en el territorio del clan, por lo que sería fácil (y recomendable) elaborar un pequeño mapa de los alrededores del mismo.

Defensa lanza 7d10	
Resultado	Descripción
7-10	El clan cuenta con una casa comunal. Esta es de solida madera, posee un sótano oculto y otras cualidades típicas del emplazamiento más importante de la aldea.
11-20	La aldea en la que reside el clan está defendida por una empalizada alta, de unos cuatro metros.
21-30	A elegir: la empalizada ha sido reforzada con piedra en su base y sus entradas cuentan con un pequeño foso que da paso a las puertas mediante un sistema de puentes levadizos y puertas reforzadas o la aldea cuenta con un camino que es fácilmente defendible gracias a que la zona rocosa que lo rodea es perfecta para crear un cuello de botella.
31-40	A elegir una de las anteriores o: el clan cuenta con un par de atalayas colocadas estratégicamente. Son muy evidentes, pero permiten ver si se aproxima un enemigo. Pueden ser emplazadas en la montaña, valle, costa o incluso dentro de la misma aldea.
41-50	A elegir una de las anteriores o: la zona cuenta con dos cuevas naturales que permiten no solo ocultar a los no luchadores, sino que también son puntos perfectos para lanzar emboscadas o uno de los márgenes del territorio da a otro clan (amigo o no) que cuenta con métodos de defensa similares y con la que se comparte la defensa del lugar.
51-60	A elegir una de las anteriores o: las atalayas se ven reforzadas por un grupo de guardias (dos luchadores cuerpo a cuerpo y un arquero) o toda la aldea está rodeada por un foso que dificulta la llegada hasta la misma, su empalizada y el uso de escalas o armas de asedio (como los arietes)
61-70	A elegir una de las anteriores o: el asentamiento cuenta con un experto criador de caballos y perros de guerra o un Hirdmen de renombre muy capacitado para el entrenamiento de "levas" y métodos defensivos.

Influencia lanza 6d10	
Resultado	Descripción
6-10	Si los clanes del lugar se reúnen, el clan podrá asistir sin voz, aunque no será informado de dichas reuniones. Su opinión en Things apenas es importante, por lo que deberá acudir a un clan mayor para hacer llegar sus peticiones (y esto siempre tiene un precio)
11-20	El clan cuenta con un miembro que se ocupa de las relaciones con otros clanes a efectos prácticos, un emisario entrenado en los asuntos sociales y diplomáticos. Sus funciones son las de informar cuando se celebra un Thing propio o ajeno y de estar al tanto de los sucesos más importantes en la región.
21-30	El clan cuenta con cierta influencia y en caso de gravedad puede convocar un Thing, aunque otros clanes pueden declinar asistir.
31-40	La influencia del clan es notable. Cuentan con un lugar (ya sea la casa comunal u otro, para llevar a cabo un Thing y albergar a quien desee acudir) Si declaran un Thing de clanes, los demás se sentirán inclinados a acudir aunque sea para escuchar que han de decir.
41-50	El poder del clan es notable, así como su justicia y su palabra en el Thing. Ocasionalmente, individuos y otros clanes menores llegarán con peticiones, siendo una oportunidad de peso para lograr favores y pagos.
51-60	El clan posee gran autoridad en la zona. Cuando proclaman un Thing, todos los demás clanes acuden a su llamada y su liderazgo es muy respetado. Además, su sede para Things es muy conocida, así como su correcta realización de la tradición de la hospitalidad. Siempre que esto sucede, sus tierras se ven repletas de comerciantes, individuos de todo corte social y por supuesto, oportunidades.

Tierras lanza 7d10

Resultado	Descripción
7-10	El clan no posee por sí mismo tierras más allá del lugar en el que habita. Seguramente es un clan juramentado de un clan mayor que les ha cedido una pequeña aldea familiar. Mucho de los recursos que requieren han de ser comprados o recogidos en zonas agrestes cercanas, al no poseer el espacio suficiente para cultivos propios u otras necesidades.
11-20	Posee una pequeña extensión de tierra, no más grande que un pueblo, pero al menos, de su posesión. Dentro de este espacio poseen lo necesario para sobrevivir (una zona para las reses, leña, algunos cultivos)
21-30	Posee un modesto territorio, con un elemento natural de interés y que poder explotar. Tal vez sea una zona de pastoreo, un bosque, una mina, un río o una playa cercana.
31-40	Posee un territorio razonable, con dos elementos naturales de interés.
41-50	Un territorio destacable. Los recursos naturales son abundantes contando en esta ocasión con tres. Aquí podría encajar bien una isla.
51-60	A elegir: el lugar da espacio suficiente para otro asentamiento (del tipo 6-10) o un recurso extra.
61-70	A elegir: se suma un recurso extra, se mejora el asentamiento anterior al siguiente apartado o se suma uno nuevo igual al anterior.

Comercio lanza 6d10

Resultado	Descripción
6-10	El clan apenas cuenta con medios para el comercio. Tal vez sus tierras estén muy alejadas de otras localidades o simplemente solo generan aquello que consumen.
11-20	El clan cuenta con un camino o ruta marítima que lo conecta de manera más o menos directa con una ciudad que posee un comercio destacable. Dicho camino o ruta suele atraer peligros de todo tipo.
21-30	A elegir: el clan cuenta con un barco propio o una carreta, ambos vehículos usados por un comerciante con dotes para ello.
31-40	El asentamiento del clan está bien comunicado, ya sea por caminos o rutas comerciales (incluso ambas). Dependiendo de su localización y cualidades atraerá a más o menos comerciantes.
41-50	A elegir una de las anteriores o: el clan se hace con un comerciante y cambista experto que mejora las transacciones con los comerciantes que pasan por el lugar o el lugar es el punto de descanso de un comerciante de grandes recursos que cada cierto tiempo trae artículos poco comunes o de lujo (como la seda o el marfil)
51-60	La fama del comercio interno de lugar atrae una ruta de comercio por la misma. Esto atrae riqueza al clan (+1 a riqueza total) y favorece que sea común hacerse con todo tipo de enseres entre los comerciantes del lugar, aunque siempre se ha de recordar que la riqueza, atrae a aquellos que la ansían.

Ley lanza 5d10

Resultado	Descripción
5-10	Tu clan está situado en una región bastante conflictiva. Ya sea por una mezcla cultural, la cercanía de pueblos enemigos o simplemente por la baja autoridad que tu clan ejerce. Sin ayuda externa de otros clanes o mercenarios, tu clan es incapaz de ponerle freno al crimen en el lugar.
11-20	Aunque tu clan respete el Thing y posea cierta capacidad militar, la región está plagada de problemas: bandidos, piratas y criminales de todo tipo se han hecho con la región, aunque, puede que el clan puede ponerle freno con esfuerzo.
21-30	Los bandidos y las amenazas son continuos en las tierras del clan, pero éste ya posee métodos para acabar con ellos de raíz. El peso del juicio del clan y del thing comienza a medrar en las gentes, aunque no es suficiente para amilanar a todos los criminales de medio pelo del lugar.
31-40	El juicio y el thing del clan es respetado en el lugar. Los crímenes mundanos se reducen en la región. En ocasiones toca acabar con algún grupo de piratas o salteadores, pero por norma general, se considera que la ley del clan funciona y la

	región es segura.
41-50	A elegir: el clan cuenta con una serie de hombres y mujeres itinerantes con el único propósito de recorrer los caminos para recabar información sobre crímenes, salteadores, piratas, facilitando su detención o el clan cuenta con un grupo de salteadores especializados en integrarse en otras bandas, pudiendo conseguir el liderazgo de las mismas, re direccionando sus actividades o actuando como espías que los traicionaran en el momento más oportuno.

Población lanza 5d10

Resultado	Descripción
5-10	El clan no cuenta con una población más allá de sus propios miembros y familiares.
11-20	El clan cuenta con algunas familias bajo su cuidado, seguramente asentadas alrededor del mismo.
21-30	Granjas y otras aldeas pequeñas (2 a elegir) se encuentran más allá de tu asentamiento y cuentan con tu protección y tú con su vasallaje.
31-40	La población en la sede de tu clan es cuantiosa, con varias familias, viajeros e incluso inmigrantes de otras poblaciones. No todos te han jurado fidelidad, pero normalmente se amoldan a tu juicio y tus leyes. +1 a riqueza total gracias a los impuestos.
41-50	La población es cuantiosa, cuenta con varias granjas o aldeas pequeñas (3). +2 a riqueza total gracias a los impuestos.

Ofensiva lanza 6d10

Resultado	Descripción
6-10	El clan solo cuenta con las espadas que englobe dentro de su propia familia.
11-20	A elegir: el clan cuenta con un pequeño destacamento (4 hombres y mujeres) de hirdmen, siendo soldados entrenados y leales al señor del mismo o en tiempo de necesidad puede juntar a un grupo de "levas" entre las familias que posea bajo su cuidado (10 hombres y mujeres de diversas edades)
21-30	A elegir una de las anteriores o: el clan cuenta con la lealtad de tres formidables Bersekr o es capaz de contratar una vez por año a un grupo de mercenarios (10 hombres y mujeres) que solo responden a lealtad ante su pago.
31-40	El clan posee su propio navío para la guerra o las incursiones, lo cual es una fuente segura de ingresos y un método de ataque-defensa a tener en consideración.
41-50	Se puede mejorar (si se seleccionó) la cantidad de hirdmens, pasando de 4 a 10, la cantidad de levass de 10 a 25, la cantidad de berserkr de 3 a 8 o la cantidad de barcos de uno a dos.
51-60	Se puede mejorar (si se seleccionó) la cantidad de hirdmens, pasando de 4 a 10, la cantidad de levass de 10 a 25, la cantidad de berserkr de 3 a 8 o la cantidad de barcos de uno a dos.

Ancestros lanza 6d10

Resultado	Descripción
6-10	El clan no cuenta con héroes o miembros destacables entre sus filas a ojos de los dioses.
11-20	El clan cuenta con un linaje de cierto renombre, del cual procede su líder y descendientes.
21-30	A elegir: la realización de los asuntos relacionados con los dioses atrae hasta el clan a un artista (por ejemplo un tallador de madera o un músico) que busca entre éstos mejorar sus capacidades y ponerlas al servicio del clan, un scalda versado en la música y las leyendas del pueblo o un sanador, buscando un lugar donde realizar su buen hacer y seguir investigando los secretos de su oficio bajo el amparo de los dioses y del clan.
31-40	A elegir: el buen hacer del clan, a la hora de realizar y festejar los rituales, ha atraído a un Thulr o una Völva con capacidades notables.
41-50	A elegir: la cultura de tu clan y su devoción hacia las tradiciones es bien conocida en la región. Puede que esto se haya visto remarcado por la presencia de miembros

	remarcables con aptitudes heroicas (de los que se espera mucho) o la adquisición de una reliquia (meramente un trofeo, pero de gran valor) por los actuales miembros o miembros del pasado.
51-60	A elegir: No hay duda sobre la lealtad y la fe de tu clan hacia los dioses. Este punto ha atraído a un grupo de Thulr o Völvas que han santificado un lugar donde llevan a cabo rituales de gran poder y gestas en pro de los dioses que pocos mortales han visto.

Riqueza lanza 6d10	
Resultado	Descripción
6-10	El clan es muy pobre, hay varios motivos para ello, pero sea como fuere, no tiene riquezas acumuladas.
11-20	Los tributos y los menesteres del día a día, se ocupan de acabar con la riqueza que el clan obtiene por otros medios. Como se suele decir, las gallinas que entran por las que salen.
21-30	El clan ha logrado acumular un tesoro modesto, pero que no mengua por culpa de los gastos comunes de sus tierras. Otros menesteres como los impuestos, las incursiones o los tratos comerciales, permiten acumular cierta cantidad de riqueza.
31-40	El clan posee un tesoro en piezas de platas y joyas destacable (+1 a riqueza total)
41-50	El clan a logrado acumular una gran cantidad de plata, joyas e incluso trofeos que seguro están bien ocultos para momentos de necesidad (+2 a riqueza total)
51-60	El clan es rico y los rumores sobre su tesoro y su procedencia recorren la región, con el peligro que esto puede representar. (+3 a riqueza total)

Ejemplo de creación de Clan

El grupo de jugadores se reúne con la intención crear el clan al que pertenecerán sus personajes. Para comenzar, lanzan la tirada oportuna por cada característica:

Defensa 17

Influencia 27

Tierras 30

Comercio 11

Ley 19

Población 22

Ofensiva 28

Acestros 26

Riqueza 28

Apartado por apartado revisan qué han obtenido de base y toman algunas decisiones.

Defensa: Su aldea cuenta con una empalizada y la casa comunal.

Influencia: El clan posee un emisario que se encarga de informar sobre Things vecinos, regionales y de hacer llegar las noticias del propio a otros lugares pero su palabra tiene escaso valor.

Tierras: Poseen un modesto territorio al que llamar "sus tierras" con los recursos suficientes para sostenerse. Además deciden emplazar un bosque para poder explotar sus recursos.

Comercio: El clan cuenta con un camino que comunica con otro asentamiento en el que hacen negocios, aunque saben que seguramente será un punto de conflicto en el futuro.

Ley: La región es bastante peligrosa (seguramente por comercio por el mencionado camino) aunque el Thing trata de hacer valer las leyes, queda mucho por hacer y los problemas son muy recurrentes.

Población: La posición de la comunidad del clan ha favorecido su expansión de habitantes. Teniendo esto en cuenta, los personajes deciden que lo mejor será escoger dos granjas que provean de alimento a la ciudad.

Ofensiva: El clan cuenta con las espadas de aquellos que pertenecen al mismo, pero no están solos. Los jugadores deciden que desean un destacamento de cuatro Hirdmen y contar con la lealtad de tres Berserkr.

Ancestros: El linaje del clan es reconocido por sus héroes pasados y gracias a esto y su buen hacer en las tradiciones, logran atraer a un sanador hasta su territorio.

Riqueza: El clan posee un tesoro modesto, que gracias a su población y su comercio no mengua con los quehaceres del día a día, por lo que las incursiones y el comercio, suman y permiten acumular cierta riqueza para momentos aciagos o proyectos futuros.

Historia del clan

Ahora hemos de determinar la antigüedad del clan. Para hacerlo más sencillo y no profundizar en fechas, tomaremos como medida de tiempo las generaciones. Hay varios sucesos que pueden reforzar lo ya obtenido anteriormente o todo lo contrario, pero desde luego dará un punto de partida al clan y una historia propia.

Cada uno de los sucesos muestra varios ejemplos de lo que podría haber sucedido, pero han de ser los jugadores los que determinen los detalles intrínsecos del mismo. Se recomienda una media de cinco sucesos (cinco generaciones) siendo diez el máximo y tres el mínimo. Se determinará el suceso realizando una tirada de 1d100.

- **1-6 Héroe:** entre los hijos el clan apareció un héroe de renombre. La primera vez que se logra éste suceso, siempre será el fundador del clan. Gracias a su gesta, se fundó el clan como se conoce hoy en día y un estandarte de virtudes y deberes entre sus descendientes. Si se repitiera, dicho héroe podría haber acabado con un enemigo, una banda de piratas especialmente problemática o incluso haberse visto rodeado de acontecimientos místicos.
- **7-12 Desdicha:** el clan se vio inmerso en una debacle que casi acaba con él. Una maldición, una serie de penurias, una traición externa o interna, una acusación fundada o no de falta de honor, un matrimonio roto o la conjunción de varios problemas menores que condujeron a un debilitamiento notable del clan.
- **13-18 Catástrofe:** la región en la que el clan habita se vio azotada por un desastre natural. Tal vez fue una gran sequía, un terremoto, una plaga o cualquier otro golpe de la naturaleza.
- **18-24 Conquista:** las tierras del clan fueron conquistadas por un clan rival, por piratas, mercenarios u otros pueblos durante un tiempo o hasta la actualidad. Sería especialmente interesante determinar el resultado de este hito y quien fue el atacante (de donde lógicamente nacería una enemistad).
- **25-30 Caída:** las acciones de los representantes del clan lo llevaron por mal camino. Tal vez un Jarl especialmente belicoso atacó a quien no debía, el clan apoyó un alzamiento, una alianza con un pueblo enemigo o formó parte en una rebelión que salió mal. De un modo u otro, este hecho marcó de por vida al clan y aún se les recuerda como traicioneros.
- **31-37 Derrota:** el clan tomó partido en una guerra contra un pueblo enemigo, ya fuera en sus tierras o fuera de éstas, pero el resultado fue el peor posible. La batalla o la guerra fue perdida y esto acabó con varios miembros del mismo, con su estatus, su poder y su riqueza.
- **38-45 Indecorosos:** algún miembro del clan no mostró honor en sus actos, avergonzó a sus aliados en su muerte, fue exiliado o no respetó las tradiciones del Thing, lo que marcó de por vida al clan, convirtiendo su vergüenza en la vergüenza de todos.
- **46- 51 Favor:** de algún modo, el clan se ganó el favor del líder de un poderoso clan o incluso del monarca de la región. Se han de explorar los detalles, pero dicho favor aún no ha sido reclamado y está muy presente en la mente de los implicados.
- **52-57 Victoria:** el clan fue llamado a armas y respondió. Ya sea en sus tierras o en tierras lejanas, sus miembros mostraron aptitudes destacables en la guerra y sus acciones fueron decisivas para la victoria contra el enemigo, algo por lo que son recordados.
- **58-64 Infraestructura:** en algún momento, los miembros del clan decidieron mejorar su asentamiento o modo de vida, construyendo caminos en su dominio, mejorando los edificios de su población o por ejemplo creando un nuevo asentamiento.
- **65-73 Incursión fructífera:** el clan formó parte de una incursión especialmente difícil, pero con resultado destacables. Gracias a esto, el clan obtuvo renombre y grandes recompensas.

- **74-80 Favor de los dioses:** el clan, gracias a su buen hacer y sus actos, es bendecido por los dioses y la fama de éste hecho es bien conocida por otros clanes y la gente del lugar.
- **81-86 Deuda:** ya sea por motivos justificados o no, el clan se encuentra en deuda con otro clan o con el mismísimo monarca. Los motivos han de ser aclarados, pero dicha deuda sigue vigente a día de hoy.
- **87-94 Incursión desastrosa:** el clan formó parte de una incursión que fue una ruina total. El despliegue de hombres y enseres necesario fue mucho más costoso que lo obtenido (si es que se obtuvo algo).
- **95-100 Deuda a los dioses:** ya sea por un juramento no cumplido o por la caída sobre el clan de una maldición merecida o no, recae sobre sus herederos la fama y la desgracia de haber perdido el favor de los dioses.

Historia del clan

Resultado	Defensiva	Influencia	Tierras	Comercio	Ley	Población	Ofensiva	Ancestros	Riqueza
Héroe		+1d6	+1d6		+1d6		+1d6	+1d6	
Desdicha		-1d6		-1d6	-1d6			-1d6	-1d6
Catástrofe	-1d6		-1d6	-1d6		-1d6			-1d6
Conquista	-1d6		-1d6	-1d6		-1d6	+1d6		-1d6
Caída		-1d6		-1d6	-1d6			-1d6	-1d6
Derrota	+1d6	-1d6	-1d6		-1d6	-1d6	-1d6		-1d6
Indecorosos		-1d10			-1d6			-1d6	
Favor		+1d10			+1d6			+1d6	
Victoria	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6
Infraestructura	+1d6		+1d6	+1d6	+1d6	+1d6			+1d6
I. fructífera		+1d6		+1d6			+1d6		+1d6
F. de los dioses		+1d6						+1d10	
Deuda		-1d10							
I. desastrosa		-1d6		-1d6		-1d6	-1d6		-1d6
D. a los dioses		-1d6						-1d10	

Ejemplo de eventos

Los jugadores se disponen a ver qué le ha sucedido a su clan a lo largo del tiempo. Deciden que será un clan joven, por lo que realizarán solo 4 tiradas.

Las tiradas son: 61, 3, 19 y 26. Lo que es lo mismo: Infraestructura, Héroe, Conquista y Caída.

Lo primero es aplicar los modificadores a los totales que se habían obtenido y ver qué ha sucedido con el clan a lo largo de su existencia, además de darle sentido.

Infraestructura: los jugadores deciden que el primer paso del clan fue crear su asentamiento principal sobre una pequeña meseta. Lanzan los dados que indica dicho suceso en la tabla y el resultado es: +5 a Defensa, +3 a Tierras, +4 a Comercio, +5 a Ley, +1 a Población y +4 a Riqueza. Los resultados son tal que así:

Defensa $17+5=22$ (aumenta)

Influencia 27

Tierras $30+3=33$ (aumenta)

Comercio $11+4=15$

Ley $19+5=24$

Población $22+1=23$

Ofensiva 28

Ancestros 26

Riqueza $28+4=32$ (aumenta)

Los personajes nos cuentan que el haber construido su principal asentamiento sobre una meseta, con la casa comunal y las empalizadas confirió más defensa a la ciudad, mejorando sus leyes y su comercio.

Veamos ahora qué sucede cuando se aplica un modificador negativo, como el de Conquista. Los modificadores son: -4 a Defensa, -5 a Tierras, -4 a Comercio, -6 a Población, +1 a Ofensiva y -6 a Riqueza. El resultado es:

Defensa $22-4= 18$ (disminuye)
Influencia 27
Tierras $33-5= 28$ (disminuye)
Comercio $15-4= 11$
Ley 24
Población $23-6= 17$ (disminuye)
Ofensiva $28+1= 29$
Ancestros 26
Riqueza $32-6= 26$ (disminuye)

Este paso se ha de repetir con cada uno de los sucesos. Ningún suceso puede reducir el número de una característica por debajo de 1 ni aumentarla por encima de 100. El resultado final, para los siguientes ejemplos es:

Defensa 18
Influencia $27-1= 26$
Tierras $28+3=31$
Comercio $11-3= 8$
Ley $24-2= 22$
Población 17
Ofensiva $29+4= 33$
Ancestros $26-4= 22$
Riqueza $26-4= 22$

Los jugadores nos cuentan que el primer *héroe* del clan fue su fundador, dejando abierta su historia para crearlo más adelante, así como explicar sus gestas. Por desgracia, el clan ha *caído* bajo la superchería de que sus mujeres no son fértiles. ¿Por qué? uno de sus líderes acogió a numerosos de sus hijos bastardos, pero nunca logro dejar en cinta a su propia mujer. Por lo que se cree que las mujeres del clan no son fértiles y además, que es un clan de bastardos sin linaje con el héroe que lo fundo (algo que los jugadores han decidido llevar con orgullo por otro lado). Por supuesto, a esto le añadiríamos el aumento en tierras y ofensiva, la reducción en comercio y riqueza.

Como nota para acabar este apartado, los sucesos históricos no necesariamente son lineales. Como sucede con el suceso “Héroe”, puede aparecer el último y directamente dará pie a ser el fundador del clan, colocándose seguramente el primero de todos. Al final lo que se busca es una referencia para los jugadores y un orden lógico de sucesos a los que amoldarse, acogerse y usar por parte del Director y los jugadores.

Invirtiendo

La historia y la base del clan ya han sido creadas, toca dar forma a los resultados obtenidos invirtiendo los puntos acumulados en objetos, tierras, miembros del clan y mucho más. En el siguiente listado puedes convertir la puntuación total obtenida en cada característica en una moneda de cambio.

Defensa

Las elecciones de los jugadores pueden haber dado lugar a contar con ciertas defensas en la zona en la que habita el clan, pero ahora podrán añadir más elementos.

Empalizada básica	Atalaya reforzada
Una construcción de madera, de unos cuatro metros de altura, que rodea y protege la población del clan.	Permite la construcción de una nueva atalaya donde el clan desee.
Coste 5	Coste 10
Almenara	Empalizada reforzada
Permite la construcción de una almenara en un lugar estratégico. Dicha almenara cuenta con un destacamento similar al de una atalaya reforzada. En caso de peligro, puede ser prendida, siendo vista a varios kilómetros de distancia	Los bajos de la empalizada son reforzados roca, cuenta refuerzos en la madera y puntos de defensa a nivel de suelo y elevados.
Coste 10	Coste 15
Puesto del camino	Arqueros
Permite la construcción de un puesto de vigilancia en un camino transitado, con un destacamento similar al de una atalaya reforzada.	El clan cuenta con diez arqueros entrenados entre sus soldados o habitantes, expertos en la defensa a distancia desde torres o empalizadas.
Coste 25	Coste 30
Puesto fronterizo	Fortaleza
Permite la construcción de un puesto de vigilancia en un lugar que limite con territorio ajeno. Cuenta con un destacamento similar al de una atalaya reforzada.	El clan ha invertido mucho tiempo, riquezas y esfuerzo en mejorar su casa comunal, reforzando sus muros, puertas y rodeándola de una empalizada que crea un anillo dentro de la empalizada que rodea la comunidad.
Coste 30	Coste 50

Influencia

La influencia puede ser gastada de dos modos: el primero para mejorar las capacidades del Thing del clan, contratando espías, mensajeros y emisarios. El segundo para obtener descendientes por parte del líder del clan, lo que permite asegurar su existencia y la posibilidad de extender su poder a través de pactos, alianzas y casamientos.

Espía	Emisario
El clan se hace con las habilidades de un espía, que cumplirá con lealtad los encargos que éste le ordene.	El clan se hace con las habilidades de un emisario, el cual se ocupará de hacer llegar las noticias sobre las decisiones del Thing a todos los ciudadanos que viven bajo su ley, llevar mensajes a otros clanes o traerlos, etc.
Coste 15	Coste 15
Consejero	Individuo juramentado
Permite al líder del clan hacerse con un consejero. Este puede dominar varios asuntos o estar muy especializado en uno en concreto. Algunos ejemplos son un Thulr para asuntos de los dioses, una Völva para asuntos mágicos, un Hirdmen para asuntos militares, etc.	El clan, gracias a su fuerte sentido del deber ha atraído a un individuo destacable que ha jurado servir al clan y a sus miembros.

Coste 20	Coste 10
Clan familiar	Puesto menor
El clan posee bajo su protección a otro pequeño clan, el cual le ha jurado lealtad y rinden ciertos tributos a cambio. Un clan familiar habitará en las tierras del clan, dado que carecen de dicho recurso.	El clan posee bajo su protección a un clan menor. Este puede tener sus propias tierras, seguramente no muy lejos de las del clan. A cambio de lealtad y tributo, el clan les ofrece voz en el thing y protección.
Coste 20	Coste 40

Hijo bastardo	Hijo putativo
La familia del clan ha acogido entre los suyos a un hijo bastardo. Dependiendo del clan, éste será tratado como uno más o como un despojo.	El clan ha adoptado al hijo de un familiar lejano de los miembros del mismo, al heredero de un clan menor, etc. A efectos prácticos es un miembro de pleno derecho del clan, pero dependiendo de éste, puede ser tratado como tal o no.
Coste 5	Coste 10
Heredero	Hijo
El primer hijo de todos por parte del líder del clan y por lo tanto, futuro heredero de éste.	Los hermanos pequeños del heredero y en caso de pérdida, los siguientes en la línea de herencia.
Coste 15	Coste 10

Puedes hacer más interesante este punto, dejando que sea el destino el que decida si el hijo es hombre o mujer. Sería tan sencillo como lanzar 1d6, determinando que será hijo si es impar e hija si es par el resultado.

Tierras y población

Hay dos modos de usar este apartado. Como ya se ha comentado antes, realizar un mapa puede ser la mejor manera de que los jugadores y el Director entiendan qué hay en sus tierras. A continuación se va a indagar más en dichas tierras.

Si no se desea usar un mapa, digamos que cada extensión de cinco kilómetros es un área del territorio del clan. Partiendo del lugar en el que se encuentra su asentamiento, sus tierras se extienden y cada “extensión” permite la incorporación de un elemento natural, asentamiento, campamento para recursos, etc. En otras palabras por cada extensión del territorio, el clan posee espacio para emplazar un lugar de interés.

Si se desea usar un mapa, usando hexágonos (como en los juegos de rol de hace ya un par de décadas) situaremos las tierras del asentamiento del clan como centro y por cada extensión, podrá escoger un hexágono más que previamente esté comunicado con otro ya “escogido”.

Ahora debemos entender cuantas “extensiones” posee el clan según la puntuación que obtuvo en la tirada de características e historia.

Extensión por Tierras		Extensión por población	
7-10	Extensión básica, limitada al espacio de su aldea.	5-10	Extensión básica, limitada al espacio de su aldea.
11-20	Extensión +1.	11-20	Extensión +1.
21-30	Extensión +1.	21-30	Extensión +2.
31-40	Extensión +2.	31-40	/
41-50	Extensión +3.	41-50	Extensión +3.
51-60	Extensión +1.	/	/
61-70	Extensión +1.	/	/
Comprar un nuevo punto de extensión		Coste 10	

El siguiente paso es determinar qué hay en dichas extensiones, algo que los personajes ya han hecho, aunque sea por encima, en los pasos anteriores eligiendo el “punto de interés”. A continuación se añade un listado de éstos, para que los jugadores puedan seleccionar mejor lo que desean en las tierras de su clan.

Ten en consideración que este sistema no aplica un sistema en sí mismo de gestión de la ciudad, comida, etc, siendo todo ello meramente un generador de ideas, posibilidades y una base de la que partir a la hora de contar la historia de tus héroes.

Pasto	Bosque
Zona normalmente plana en la que el ganado se alimenta con relativa tranquilidad.	Un bosque, con todas las posibilidades y peligros que ofrece.
Meseta	Montaña
Una elevación del terreno que finaliza en una parte más plana. Perfecta para puestos de vigilancia.	Una elevación del terreno, con diferentes características que siempre vuelve el terreno más difícil de recorrer.
Rio	Costa
Un río que atraviesa el lugar, puede ser mayor o menor, más o menos caudaloso.	Una playa que da paso al mar abierto y todos sus recursos y peligros
Acantilado	Cueva
Un punto alto de la costa, de difícil acceso, que permite vigilar el mar con relativa protección.	Cueva natural en la que se puede obtener algunos elementos de interés, ser usada como refugio o albergar animales salvajes.
Pasto	Lago
Zona normalmente plana en la que el ganado se alimenta con relativa tranquilidad.	Un remanso de tranquilidad donde el agua se acumula todo el año o en ciertas estaciones.

Siempre se pueden añadir más de estos elementos, que de seguro alimentarán las historias de los personajes. Ahora veremos edificaciones que pueden ser aplicadas.

Granja	Aserradero
Granja de gran tamaño que se ocupa de satisfacer las necesidades de alimento básico de la población. Trabajada por una familia, ciudadanos o esclavos.	Normalmente situado en los lindes del bosque, el aserradero se ocupa de talar árboles y prepararlos para su uso por la comunidad o su venta.
Puerto	Puerto seco
No es necesariamente una población, sino un conjunto de edificaciones sobre el agua que sirven para amarrar los barcos, protegerlos de las tormentas, etc.	Lugar de reparación de las naves, siempre cerca de la costa y del puerto en sí.
Mina	Pozo
Hay muchos tipos de minas y de elementos que se pueden extraer. Ésta se refiere en el más amplio espectro de la palabra. Normalmente se encontrará cerca de montañas, pero si extraen arcilla, podría encontrarse cerca de un lago o río.	Un simple pozo excavado en el suelo del cual se extrae agua limpia, muy necesario si no se cuenta con otro método para obtener agua.
Asentamiento familiar	Asentamiento pequeño
Un par de casas, con los recursos necesarios para sobrevivir y pagar sus impuestos.	Seguramente el asentamiento de un clan menor o la unificación de varias familias.
Embarcadero	Lugar sagrado
Pequeña construcción en un río o lago que hace las veces de puerto en dicho lugar	Puede que se encuentre en medio de un bosque o sobre una meseta pronunciada, pero es un lugar de gran poder donde se llevan a cabo rituales de gran poder.
Camino	
Un camino, en mejor o peor estado, que comunica un punto con otro.	

Ahora que tenemos una idea cercana de qué puede haber en cada “extensión” llega el momento de poblar dichas zonas. Cuando se otorgan las extensiones, se da la oportunidad directa de que en la misma ya se encuentre un elemento de interés, en otras palabras, esa zona será conocida por ese elemento. Este hecho es fácil de aplicar, pero limitante si por ejemplo se

desea que las tierras sean recorridas por un río. ¿Cómo solucionamos esto? Usando los puntos de tierra y población.

Añadir un segundo punto de interés	Añadir un tercer punto de interés
Al ya aplicado se añade un segundo punto de interés al que ya hay.	A los ya aplicados se puede aplicar un punto de interés.
Coste 6	Coste 14

De este modo, un punto de interés en el que los jugadores han decidido que haya un bosque (por lo que será conocido), con el primer pago podrán añadir un aserradero y con el tercero un camino. Además, los puntos de interés que se repitan en “extensiones” adyacentes, se verán automáticamente conectadas, así se conseguirán enormes bosques, zonas montañosas, cursos de río, caminos, etc. Los elementos a aplicar por Defensa, no se cuentan dentro del límite de puntos de interés que ahora estamos tratando.

Comercio

Los puntos de comercio nos servirán para adquirir ciertas mejoras para los propios personajes y para el asentamiento principal.

Tesoro propio	Herrero
Los personajes reciben 10 piezas de plata.	El asentamiento del clan cuenta con un herrero bien capacitado en su oficio que podrá ofrecer mejoras varias, útiles comunes y algo de armamento.
Coste 5	Coste 10
Buhonero	Herborista
El asentamiento del clan cuenta con un buhonero que vende todo lo que encuentra. Se pueden adquirir pieles, fruta, materiales varios y algunas trampas y herramientas	El asentamiento del clan cuenta con un herborista que conoce su oficio. Es fácil que cuente con suministros varios para todo tipo de males y métodos de curación generales.
Coste 10	Coste 15
Carreta comercial	Barco comercial
El asentamiento cuenta con un carro comercial, con la dotación adecuada para el viaje y el comercio que pueden usar para llevar, traer y comerciar con todo tipo de enseres.	El asentamiento cuenta con un barco comercial, con la dotación adecuada para el viaje y el comercio que pueden usar para llevar, traer y comerciar con todo tipo de enseres.
Coste 15	Coste 25
Criador	Herrero experimentado
El asentamiento cuenta con un criador de animales. Podría entrenar desde aves cetreras hasta caballos, pasando por perros, ganado y otros animales.	El asentamiento de los personajes cuenta con un herrero experimentado en su oficio que podrá ofrecer mejoras varias, útiles comunes y armamento.
Coste 25	Coste 30
Buhonero experimentado	Herborista experimentado
El asentamiento del clan cuenta con un buhonero experimentado que vende todo lo que encuentra. Se pueden adquirir pieles, fruta, materiales varios, trampas y herramientas muy diversas.	El asentamiento del clan cuenta con un herborista que conoce muy bien su oficio. Cuenta con suministros para todo tipo de males y métodos de curación generales y específicos.
Coste 30	Coste 35

La riqueza acumulada (como se explica más adelante en su propio apartado) también puede ser usada para adquirir mejoras propias de las demás características. Es tan sencillo como usar la riqueza a modo de pago del coste que se quiera adquirir, en lugar de los propios puntos de la característica a la que pertenezcan.

Ten en consideración que cuando los personajes gasten la riqueza del clan, su tesoro se verá mermado en el momento que comience la partida.

Ley

La ley permite la obtención de servidores del Thing y el clan, desde guardias, hasta emisarios, todos ellos bajo las órdenes del Jarl y los suyos.

Guardia de empalizada	Grupo de mercenarios
Las puertas del asentamiento cuentan con una dotación de soldados entrenados que la custodian día y noche.	El asentamiento cuenta con un grupo de mercenarios al que acudir en momentos de necesidad, aunque como todos los mercenarios, solo otorgan su lealtad si se paga su precio
Coste 15	Coste 15
Emisario	Guardia de la ciudad
Un hombre o mujer que se hace eco de las noticias de la región y que hace llegar las propias de su Jarl a otros lugares	El asentamiento cuenta con un grupo de guardias que se ocupan de solucionar los crímenes menores y sirven de apoyo en la defensa del mismo.
Coste 15	Coste 20
Espía	Bandera de clan
Un hombre o mujer, versados en las mentiras y los engaños, capaz de infiltrarse en clanes ajenos, grupos de piratas o la corte del señor del lugar.	Un "bandera de clan" es un elegido del Jarl que lleva a cabo todo tipo de encargos y misiones en pro del clan. En algunos asentamientos, cumple un cometido similar al de comisario de la guardia.
Coste 20	Coste 20
Guardia del camino	Salvajes
Un grupo de soldados que se ocupan de cuidar de los caminos más importantes del asentamiento.	El asentamiento cuenta con una guardia especializada en vivir en las montañas o bosques con el propósito de proteger las fronteras del clan. En muchas ocasiones se trata de berserkr solitarios o pequeños grupos de éstos.
Coste 25	Coste 40

Ofensiva

¿Qué hombres posee el clan? ¿Son una fuerza de guerra a tener en cuenta? Con los puntos de ofensiva, el clan podrá comprar las espadas, barcos y escudos que considere necesario.

Armamento	Grupo de arqueros
Los personajes comienzan con una armadura completa y un set de armas completo (arma de mano, arma a dos manos, arma a distancia y escudo)	Muy mal vistos por su modo de lucha a distancia. Son una excelente guardia de la ciudad y perfectos combatientes de segunda línea, entrenados en el hostigamiento de tropas enemigas. Forman un grupo de 25 hombres.
Coste 10	Coste 10
Grupo de hirdmen	Grupo de mercenarios
Un grupo de diez hirdmen entrenados y leales al clan que lucharán en sus batallas y mantendrán la paz en sus tierras en tiempos de paz.	El asentamiento cuenta con un grupo de mercenarios al que acudir en momentos de necesidad, aunque como todos los mercenarios, solo otorgan su lealtad si se paga su precio
Coste 15	Coste 15
Expertos jinetes	Estratega
La caballería no era usada por los vikingos como se usaba en el resto de Europa, pero estos jinetes son diestros y muy capaces de atacar los flancos de las tropas enemigas, hostigarlas, llevar a cabo estrategias de	El clan cuenta con los consejos de un experto en estrategias de combate ofensivo y defensivo, que podría conducir una batallas, entrenar tropas y organizar suministros

distracción o persecuciones. Son un total de 10 hombres.	
Coste 15	Coste 20
Jefe de guerra	Mujeres de escudo
El asentamiento cuenta con un líder nato en la batalla. Sus funciones es organizar el combate desde el mismo frente, siendo un guerrero temible, fiero e inteligente.	Una guardia de élite leal al clan formada únicamente por diez mujeres. Usadas en muchas ocasiones como protectoras de las mujeres del clan o comandadas por éstas.
Coste 20	Coste 20
Grupo de berserkr	Levas fijas
Un grupo de cinco Berserkr que a jurado lealtad al clan y forman una guardia de honor alrededor del mismo y su familia.	Grupo de 50 hombres que forman un grupo de levas entrenadas. Durante los tiempos de paz se encargan de sus quehaceres y oficios, mientras que en tiempos de guerra, pueden formar el grueso de fuerzas del clan.
Coste 20	Coste 20
Barco de guerra	Almacén de guerra
El asentamiento cuenta con un barco propio para la guerra y las incursiones que se realicen.	El asentamiento cuenta con un almacén repleto de flechas, armas desgastadas para levas, alguna de buena calidad, brea, trampas y algunos enseres más que usar en la guerra.
Coste 25	Coste 25

Ancestros

¿Es el clan bendecido con la atenta mirada de un dios? ¿Se encuentran entre sus líneas con poderosos thurls o völvas? ¿Expertos scaldas y sanadores?

Sanador	Scalda
El clan cuenta con un leal sanador con grandes conocimientos en su campo.	El asentamiento cuenta con un almacén repleto de flechas, armas desgastadas para levas, alguna de buena calidad, brea, trampas y algunos enseres más que usar en la guerra.
Coste 15	Coste 15
Thulr	Spákone
El clan cuenta con un Thulr de gran poder que sirve al clan con lealtad, con sus poderes y conocimiento.	El clan cuenta con una sanadora de gran poder y conocimientos, muy respetada y versada en todo lo relacionado con la maternidad.
Coste 20	Coste 20
Völva	Equipo consagrado
Los personajes comienzan con una armadura completa y un set de armas completo (arma de mano, arma a dos manos, arma a distancia y escudo)	Los personajes con habilidades mágicas reciben una equipación completa para su clase además de dos conjuros extra.
Coste 20	Coste 20
Lugar de poder	Bendecidos por un dios
El clan cuenta con un lugar de poder en las inmediaciones de su territorio, donde llevar a cabo todo tipo de rituales y poderes.	Un dios ha puesto su mirada sobre el clan, al que éste rinde tributo. Le confiere una fuerte identidad al clan y una serie de preceptos y obligaciones para cumplir con los designios de su dios.
Coste 30	Coste 50

Riqueza

La riqueza acumulada permite ser usada para adquirir cualquier mejora de las descritas en las características anteriores. El coste será el mismo que si fuera comprado con los puntos correspondientes.

Los últimos detalles

Llegamos al momento de dar las últimas pinceladas del clan. Con todas las tiradas y decisiones de los jugadores, seguramente ya estará muy completo, pero a modo de resumen sería una buena idea que los jugadores contestaran a estas preguntas.

- ¿Cuál es la historia del clan? ¿Se puede crear una línea temporal de los sucesos acaecidos?
- ¿Qué regiones, clanes, culturas y reinos se encuentran alrededor de las tierras del clan? Para contestar a esta pregunta, el Director puede ayudar con sus propias ideas.
- ¿Con qué aliados cuenta el clan? ¿Clanes mayores o menores? ¿Qué enemigos posee y por qué?
- ¿Hay algún momento de gloria o vergüenza sobre el clan o alguno de sus miembros? ¿Cómo se trata dicho suceso? ¿Cómo afecta al clan y a sus miembros? Y su pueblo ¿Qué piensan de ello?
- ¿Cuál es el nombre del clan? ¿Su estandarte? ¿Se les relaciona con un animal? ¿Un Dios? ¿Una virtud o vergüenza?
- ¿El clan posee alguna costumbre propia? ¿Siguen las tradiciones sin más? ¿Alguna peculiaridad notoria y por la que son conocidos?
- ¿Qué ambiciona el clan? ¿Posee algún asunto pendiente? ¿Desea mantener la paz? ¿Ser grandes conquistadores? ¿Ansia el trono? ¿Prefieren el comercio o las incursiones?

Una vez contestadas estas preguntas, los jugadores y el Director ya tendrán toda la información necesaria para poner en marcha la partida.

El clan y sus miembros

Llega el momento de meter de lleno a los jugadores en el clan que han creado. Para ello, primero dejaremos claro quién conforma el clan y una estructura general (que puede variar enormemente entre unos y otros, sobre todo al envolver a miembros de la familia).

Todo clan está encabezado por el Jarl y su dama, con su heredero por debajo y el resto de hijos (normalmente con los bastardos o acogidos un escalón por debajo). Por debajo del núcleo del clan se encuentra su consejo, formado por personas capaces y miembros de la familia (tíos, primos, hermanos del Jarl, etc). Estos individuos pueden tener a su vez, personas de confianza (artesanos, abanderados, un líder comerciante, etc) dependiendo de sus quehaceres en el consejo, que les apoyan y ayudan en sus decisiones y obligaciones.

Los jugadores como Jarl. Considero que es una perfecta manera de usar una trama centrada en el juego de tronos y poder, con mucho material entorno a las alianzas y las traiciones y en general muy divertida de jugar. Pero hay un serio problema, el jugador que tome las riendas del Clan, toma las riendas de todo el clan. Tendrá el foco de atención más tiempo que otros jugadores y sus decisiones siempre serán más arriesgadas y determinantes que las del resto de los personajes. Es por ello, que a no ser que los jugadores entiendan bien la dinámica y estén dispuestos a ceder protagonismo, lo mejor es que el líder del clan y su dama, sean pnjs. Con el tiempo, los personajes pueden llegar a ostentar dicho lugar, pero será más justo si lo consiguen por meritos propios.

Los jugadores como miembros de la familia. Si los jugadores se disponen a formar parte del clan por lazo sanguíneo, deberán dejar claro de qué parte de la familia proceden. Esta decisión les mantendrá cerca del liderazgo, generalmente formando parte del propio consejo del Jarl. Es una posición de gran poder y responsabilidad, pero más asumible para un grupo de jugadores que desean cierta libertad a la hora de enfocar la partida de un modo u otro.

Los jugadores como miembros del clan. Los jugadores forman parte del clan por sus habilidades y posición. Bien sea por ser muy buenos en su oficio o clase, por su inteligencia y

capacidades o por formar parte del consejo. Pueden ser los ayudantes de los miembros del consejo o miembros de pleno derecho, ser los abanderados del clan, descendientes de miembros notorios del clan o familia lejana (aquí podrían entrar los hijos bastardos de los hermanos del Jarl, primos y sobrinos lejanos, etc). Es una posición idónea para los jugadores que desean tener libertad y ciertos deberes. Las obligaciones para el clan son más llevaderas y centradas en ciertos aspectos (si las hay) y su baja responsabilidad, les permite formar parte de incursiones y viajes sin tanta repercusión o problemas.

Solo como recordatorio, ten en consideración a la hora de formar la familia y el consejo, los personajes destacables que el clan haya obtenido en las tiradas realizadas, estos podrían ser también personalidad a escoger por parte de los jugadores o quedarían como pnjs sin más.

Creando a los miembros del clan

Sea cual sea el lugar que los jugadores escojan para sus personajes, hay ciertas preguntas que se pueden aplicar para los personajes relevantes del clan (aquellos que finalmente pasen a ser PNJ).

Aplica estas preguntas a la hora de crear pnjs del clan.

- Posición en el clan y ocupación en el mismo.
- Clase
- Edad, aspecto físico, comportamiento general y características destacadas.
- ¿Ha participado en algún conflicto? ¿Qué sucedió? ¿Cómo le afectó? ¿Y al clan?
- ¿A quién le debe lealtad y quién le debe lealtad? Dentro y fuera del clan.
- Extensión o ubicación dentro del linaje del clan o el suyo propio
- Relación con sus familiares, con el clan y con el pueblo.
- ¿Posee descendencia?
- ¿Qué fracasos o vergüenzas cargan sobre él? ¿Posee virtudes o éxitos remarcables?
- ¿Ha vivido un momento de grandeza o derrota?
- ¿Cuáles son sus ambiciones y sueños? ¿Cómo encaja el clan en todo ello?

Y hasta aquí hemos llegado

Un documento algo extenso sobre la creación de clanes, pero me encuentro bastante contento con el resultado final. Espero que sea de ayuda y ayude a muchos directores y jugadores a la hora de crear clanes para sus partidas en el norte.

Si te ha gustado, puedes consultar más aportes en www.Kuma-Almasy.es
¡Un saludo y estaré encantado en leer los resultados de tus tiradas!