

# *Entre Second Life y Game of Thrones: Ciertas intersecciones entre virtualidades y modalidades de recepción*

PEREZ, Lelia Fabiana / Área Transdepartamental de Crítica de Artes - UNA -  
fasol33@gmail.com

---

Eje: Interacciones entre lo visual, lo sonoro y la palabra

Tipo de trabajo: ponencia

---

» Palabras claves: Transmedialidad, Mundos Virtuales Online, Game of Thrones, Second Life

## › **Resumen**

En la presentación se analizarán algunos fenómenos observados en el estudio de Narraciones Transmedia, haciendo foco en una de ellas, la serie *Game of Thrones*. En particular, se considerarán los cruces con escenarios de prácticas sociales en los llamados mundos virtuales online o espacios del metaverso, en este caso, *Second Life*.

## › **Presentación**

Como ejemplo de los fenómenos indagados, podría citarse, la presentación que G. R. R. Martin, autor de la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* (1996) hizo en el año 2007 en un sitio de *Second Life*, un Bar literario virtual llamado *Bantam Dell*, en la que se refirió a la entonces futura emisión en el Canal HBO de la Serie *Game Of Thrones*, basada en sus libros. Cabe aclarar que los años comprendidos entre el 2003 y el 2007 fueron los de mayor auge de aquella plataforma del metaverso.

Fue entonces cuando el mencionado autor decidió realizar en aquellos sitios de la virtualidad digital una lectura de ciertos párrafos de *Danza con Dragones, uno de los libros de la saga Canción de Hielo y Fuego* y de *Dreamsongs, Vol I* (2003) una retrospectiva de sus textos breves de ficción. Previamente, G.R.R Martin había lanzado una convocatoria dirigida a sus lectores para que los mismos decidan entre tres de los personajes de la saga para que sea representado por el avatar del autor en SL. La elección dio por ganador a *Tyrion Lannister*, G.R. R. Martín se lamentó que no hubiese resultado ganador otro de los personajes favoritos, *Ned Stark*, cuyo avatar se

hubiese diseñado con una cabeza desmontable: "Me la hubiera quitado durante la lectura, para dejar vagar el cuerpo alrededor de la librería, mientras la cabeza se dedicara a la lectura", escribió *Martin* en su blog. Además destacó que sólo aquella versión de *Tyrion Lannister* podía volar (vale apuntar que los avatares en *Second Life* cuentan con aquella herramienta para desplazarse caminando, volando o incluso atravesando muros o paredes) Pero a continuación dejó caer una observación "leída" por los fans a modo de indicio, reconociendo que en los libros *Tyrion* podía volar....o podría...quizás...Inmediatamente los lectores/prosumidores de *GOT* generaron diversas hipótesis a partir de aquellas insinuaciones.

### › *Second Life en la actualidad*

*Second Life* sigue dando que hablar a pesar de que el punto de máximo auge de afluencia de avatares en aquellas zonas del metaverso haya pasado ya. Su punto cúlmine fue el año 2007 el mismo durante el cual el escritor *G. R. R. Martin* realizó la presentación de la futura emisión de la serie *Game of Thrones* en la cadena *HBO*.

Tanto *Second Life* como la serie transmedia *Game Of Thrones* evidencian en sus modos de producción, circulación y recepción elementos discursivos cuyos sentidos se superponen en registros que construyen realidad y/o ficción, ambos atravesados por la virtualidad digital. Y ya lo sabemos, aunque algún sentido común asocie virtualidad digital a irrealidad, aquélla no es más que otro estado de la materia, nunca ausencia de realidad, más bien otro estado de lo real.

¿Hasta qué punto las tecnologías de la virtualidad digital han modificado las discursividades en el terreno de producciones audiovisuales? Los fenómenos transmediáticos como *Game Of Thrones* manifiestan en sus entramados narrativos cómo se generan esas intersecciones entre discursos provenientes de ámbitos de prácticas en los territorios web y los del campo del audiovisual.

Decía anteriormente que *Second Life* se mantiene activo aunque en estos últimos años no haya provocado circulación masiva de noticias acerca de su actualidad. *Ebbe Altberg*, el nuevo director de Linden Labs, empresa creadora de *Second Life*, opina que en su momento de lanzamiento (2003) *SL* se había adelantado a iniciar una propuesta innovadora cuando la tecnología aún no había madurado lo suficiente. Entonces, el desarrollo de software no permitía aún diseñar avatares que puedan moverse de un modo fluído ni comunicarse a través de mensajes de sonido, como

tampoco la plataforma permitía ofrecer un espacio de reunión de más de 50 o 60 asistentes en un mismo sitio de su mapa virtual.

Pasó el tiempo y durante el año 2015 se calculó una afluencia de usuarios activos en *SL* de aproximadamente 900.000 residentes. Para el presente año 2016 se programa el lanzamiento de *Sansar*, término proveniente del Hindi cuyo significado es “vida cambiante”. El objetivo es el de construir una plataforma totalmente nueva basada en la tecnología de realidad virtual *Oculus Rift DK2* para lograr una experiencia inmersiva que implique un alto grado de verosimilitud en la percepción de ese novedoso mundo. Se buscará perfeccionar los aspectos que hacen a la expresión facial acudiendo a tecnologías que permitan a una cámara leer los rasgos del usuario y replicarlos en su avatar en tiempo real, el cual será portador de su misma estructura ósea. Otra meta para *Sansar* será la de lograr que la boca del avatar articule adecuadamente cada sonido emitido para evitar la impresión de mal doblaje. Además se dispondrá de sonido 3D, con lo cual se sabrá donde está el avatar que habla porque el sonido será capaz de generar datos de espacialidad. Además se prevé ofrecerle al usuario la posibilidad de manejar software más sencillo para el diseño de objetos, lugares y avatares. De tal modo que quien desee diseñar su otro yo y su doble mundo virtual no necesariamente deba ser un gran conocedor de programación o diseño digital 3D.

› ***Entre Second Life y Games of Thrones: Modalidades de recepción. Lo Transmediático, lo ficcional y lo real.***

Resulta hoy indudable la búsqueda de hiperrealismo en el diseño de los mundos y personajes ficcionales en entornos digitales virtuales. Seguramente la tecnologías de manipulación de la imagen, pixel por pixel habilitaron esta posibilidad, pero además cabe plantearse algo acerca del sujeto de la recepción. ¿Qué sucede cuándo los llamados prosumidores intervienen activamente en los procesos de producción?

Retornemos a aquel momento en el que el escritor de la saga *Canción de Hielo y Fuego* se presentó en *SL*, en la piel de su avatar *Tyrion*. Allí se dieron cita además dos virtualidades, la de la literatura en ese texto que *G.R.R. Martin* leyó durante el encuentro y la del contexto del metaverso y los avatares presentes. No olvidemos que, además, fue la literatura de ficción de *Neal Stephenson, Snow Crash* la que inauguró el término *Metaverso* que luego dio nombre a los mundos virtuales inmersivos en los que interactuamos mediante nuestras identidades digitales o avatares.

Sin dudas, la virtualidad de la escritura redefinió todas y cada una de las prácticas culturales a partir de la aparición de una tecnología, la de la imprenta. En la actualidad se renuevan las tecnologías y los efectos culturales que habilitan y promueven.

A propósito, cabe recordar una pregunta que se hacía *Rafael Cippolini* unos años atrás cuando pensaba lo real en tiempos de Internet: “¿Puede definirse ficción como un estado de la información?” En tal sentido, recordaba al escritor *Juan José Saer* cuando a fines de los 90’ describía a la ficción como “un salto a lo inverificable”, la ficción como investigación de los modos en que construimos lo real, aunque “en aquella época, aún sabíamos perfectamente dónde localizar ese salto”

¿Qué sucedió en estos últimos tiempos en los que ya no resulta tan simple localizar ese salto? La interrelación entre lo virtual digital, lo ficcional y los modos de construcción de eso que entendemos por real se redefinen continuamente.

Aunque la serie *Games of Thrones* circula socialmente como producción transmedia del género fantástico medieval, el núcleo del relato presenta un escenario de realismo político, de crisis socio-política, de cambios de roles inesperados en situaciones de conflictos de poder donde la superación de aquél provendrá de quien o quienes sean capaces de diseñar nuevos mapas, nuevos límites, otras cartografía para la distribución de poderes y el reparto que determina la línea que divide Amigos de Enemigos, el Nosotros de los Otros. Ciertamente, la presencia de elementos de ficción como algunas situaciones provocadas por acción de la magia o dragones imprimen una cuota de idealismo fantástico aunque no representan funciones centrales para el desarrollo del relato. Como en *Second Life*, esa superposición de lo real y lo ficcional se dibuja en tensiones y por momentos se desdibuja en borramientos que intentan quizás superar esas diferencias y generar más bien un espacio de continuidades entre lo físico y lo digital, lo real y lo ficticio.

Vale aquí destacar que el propio autor de la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* devenida luego exitosa serie transmedia *Game Of Thrones*, reconoció como principal influencia de sus escritos a la saga *Los reyes malditos* (1955 - 77) de *Maurice Druon*, novela histórica que registra la lucha dinástica por el trono francés a comienzos del siglo XIV y que culmina con la *Guerra de los Cien Años* entre Inglaterra y Francia. *G.R.R. Martin* reconoce que en *Game Of Thrones* hay mucho más en común con la descripción que *Druon* hace de la Francia medieval que con el Reino Intermedio de *J.R.R Tolkien* en *El señor de los anillos*.

Muy a colación de estas cuestiones, la historiadora *Jamie Adair*, especialista en Historia Medieval y en La Guerra de los Cien Años creó un blog titulado *La Historia detrás de Juego de Tronos*. Allí comenzó a indagar en ciertos aspectos de la serie que pueden comprenderse a modo de cita al pasado medieval histórico europeo. Héroe

y heroínas, reyes, hechos históricos que sin dudas se reflejan en el desarrollo narrativo de *Game of Thrones*.

Otro elemento que asemeja los diseños de mapas entre la serie y la plataforma virtual *Second Life* es el hecho de que en ambos casos se observa la yuxtaposición de espacios en los que sus usuarios y/o personajes habitan simultáneamente en diferentes tiempos de desarrollo civilizatorio, climas y geografías notablemente disímiles. Y esto no tan sólo se percibe como una cuestión de diferencias en aspectos de la visualidad, sino que esos espacios habilitan comportamientos y modos de interrelaciones diferenciales. Además, en la plataforma *SL* más allá que los avatares luzcan verosímiles en sus diseños corporales, todos ellos tienen la capacidad de volar y atravesar muros. Es casualmente este hecho el que *G.R.R. Martin* destaca al comentar en una entrevista que la diferencia entre *Tyrion* personaje de la saga y *Tyrion* avatar en *SL* es que este último puede volar (aunque *G.R.R. Martin* aclara que dicha afirmación puede considerarse cierta hasta aquel momento, pero quien sabe luego...)

A propósito de estas cuestiones, ciertas reflexiones desarrolladas en *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013) hacen referencia a la relación entre dichas producciones y el género de ciencia ficción:

“Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia (...). Al poseer el género de la ciencia ficción unos fenómenos tan consolidados, es habitual que se exploten comercialmente estos universos en diferentes plataformas. Con la irrupción de las redes sociales se está dando paso a la expansión del relato (...).”

El fenómeno de lo transmediático es otro de los parámetros en los que se advierte una intersección entre los universos de *Game of Thrones* y los del metaverso de *SL*. Sabemos que si bien *Second Life* no puede considerarse un Juego online multiplayer, sí comparte ciertos atributos con ellos: contextos espaciales digitales inmersivos, avatares como representaciones digitales del usuario, posibilidad de diseñar personajes “a medida” y cierta libertad de acción para moverse y relacionarse dentro de estos mundos. En *Second Life* las posibilidades se amplían todavía más ya que las prácticas allí no están reguladas por ningún objetivo o reglas prefijadas, como sucede con los juegos.

Respecto a *Game of Thrones*, sabemos que forma parte del grupo de producciones transmediales más exitosas de los últimos tiempos. No es casual que *G.R. R. Martin*

haya elegido el metaverso SL como espacio para anunciar el lanzamiento de la serie en la cadena *HBO*. Es que tanto en aquel sitio como en el campo que se abrió cuando la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* se expandió narrativamente y se difundió a través de otros medios, los usuarios/espectadores gozan de la promesa de asumir el rol de co-autores de los fenómenos producidos en, para y desde esos diversos ámbitos.

Durante el acto de lanzamiento de la serie *Game Of Thrones* en SL el autor de la saga dejó liberada una hipótesis acerca de uno de los personajes favoritos. No tan sólo los avatares presentes tuvieron la oportunidad de verlo sino también una multitud de lectores y fans. A partir de allí, en comentarios en blogs, foros y sitios web se multiplicaron posibles acontecimientos futuros en torno a aquella hipótesis. ¿Será quizás posible que durante algún momento de desarrollo de la serie *Tyrion Lannister* sea capaz de volar (como su avatar en *Second Life*)? ¿Será quizás tmontado en el lomo de algún dragón?

En el reconocido medio digital *wired.com* se publicó una nota a *G.R.R. Martin* titulada *Los 14 mejores posteos de G.R.R. Martin en LiveJournal*. Allí, entre otros temas, se destaca el hecho de que el escritor, a pesar de su fama masiva en las redes, no es muy adepto a los nuevos medios aunque sí a la escritura en su blog alojado en la plataforma de blogging *LiveJournal*, casualmente titulado *Not a Blog*, donde postea habitualmente desde el año 2005. Es en esta misma nota, bajo el subtítulo *Estuvo en Second Life como Tyrion y dejó caer una (posible) gran pista acerca de él* donde el escritor cuenta acerca de su experiencia en SL. A propósito, también se hace referencia al poste en su blog *Back to my first life* donde insinúa aquel dato que abre la posibilidad a que *Tyrion* pudiese volar en la saga y la serie del mismo modo que su avatar en *Second Life*. A continuación, la nota concluye aquel fragmento con el siguiente párrafo:

“Entonces, ¿qué significa eso para el futuro de Tyrion en los libros (y más allá)? Si bien no hay manera de saber con certeza, tengo una teoría (y por dios, no hagas clic en este enlace si no quieres saber) de qué podría tratarse esto”

Al hacer clic en el enlace señalado se abre una nueva pestaña en el navegador que nos lleva a *The Citadel*, uno de los sitios de la red *westeros.org* que archiva información acerca de la saga *Canción de Hielo y Fuego*. La red *westeros.org* integra diferentes sitios: una wiki y un foro, entre otros. *Westeros* (Poniente) es el primer sitio de fans de la saga *Canción de Hielo y Fuego*. Su objetivo es la discusión o debate en foros acerca la serie y la saga, acceso a colecciones de recursos o archivos, lectura de textos acerca de la serie de televisión de *HBO* e invitación a participar de un juego de multijugador online (MUSH), entre otras actividades que la red ofrece a sus fans usuarios.

El texto digital que enlaza la nota en *wired.com* al sitio web *The Citadel / Profecías* se titula *El dragón tiene tres cabezas* y es un resumen de ciertos párrafos de *Choque de reyes*, tomo II de la saga. Vale aclarar que en la sección *Profecías* se publica todo aquello que los fans interpretan como profecías propiamente dichas (al estilo sentencias de un oráculo) así como determinado tipo de sueños o visiones de algunos de los personajes. Además se organizan las profecías de acuerdo a los nombres de quienes las visionaron o soñaron y se aclara si se corresponden a situaciones cumplidas o no, total o parcialmente y si pertenecen al pasado, al presente o al futuro de los tiempos narrativos.

La profecía del Dragón de las tres cabezas es adjudicada a una visión de *Daenerys Targaryen*, uno de los personajes que reclama su derecho a ocupar el *Trono de Hierro* en el reino de *Poniente*:

“Buscando en varias habitaciones en un pasillo en la Casa de los Eternos, *Daenerys* ve varias escenas, algunas de las cuales parecen ser del pasado, otras del presente y otras del futuro. La primera de estas es una mujer que está siendo embestida por cuatro hombres rata.

La segunda es una habitación llena de cadáveres brutalmente sacrificados que parecen haber asistido a una fiesta. Un hombre muerto con la cabeza de un lobo, que lleva una corona de hierro y una pierna de cordero como un rey podría sostener un cetro se sienta en un trono fijando la mirada en Dany.

La tercera sala muestra su antiguo hogar en Braavos y Ser Willem Darry.

La cuarta muestra a un anciano en un trono de púas, que dice a otro hombre por debajo de él "Que sea rey sobre los huesos calcinados y carne cocida," y "Que sea el rey de cenizas"

La quinta habitación, por último, muestra a un hombre muy parecido a su hermano Viserys, excepto que él es más alto y tiene ojos de añil oscuro en lugar de lila. Él está hablando a una mujer que está amamantando a un bebé recién nacido, diciéndole que el nombre del niño debe ser Aegon y, "¿Qué mejor nombre para un rey?". La mujer le pregunta si va a hacer una canción para el niño, y él responde que no tiene una canción que "Él es el príncipe que fue prometido y que la suya es la canción de hielo y fuego". El hombre parece mirar a Dany como si realmente la estuviese viendo y luego añade, "Debe haber uno más" y "El dragón tiene tres cabezas."

A propósito de esta última frase es que el autor de la saga deja entrever, como la nota en el sitio *wired.com* enfatiza "una posible gran pista acerca de él (Tyrian)"

La hipótesis desarrollada en *The Citadel Profecías* al respecto entiende que una de las cabezas de dragón representa a *Daenerys Targaryan*. Además, una interpretación basada en una declaración de R.R. Martin en la que aclaraba que las cabezas de dragón no tenían por qué referirse tan sólo a miembros de la *Casa Targaryen*, entendiéndose que las otras dos cabezas pueden remitir a personajes de otras familias como: *Jon Snow (Stark)*, *Aegon Targaryen* (aunque existen divergencias de opiniones sobre si vive o no), *Tyrion Lannister*, *Bran o Ayra (Stark)*

Lo que se observa en este breve ejemplo para dar cuenta del modo de participación de los fans/lectores/espectadores de la serie *GOT* y la Saga literaria es un ida y vuelta de enunciados que se retroalimentan, del blog del autor a una nota en un medio periodístico digital, a un sitio web que a su vez analiza fragmentos de uno de los libros de la Saga y de allí retorna a la nota mencionada produciendo nuevos sentidos. Además, es importante destacar que el texto de la entrevista periodística enfatiza una advertencia acerca de la posibilidad de “hacer click” en un enlace señalado en el párrafo que llevaría al descubrimiento de una pista a la cual el lector o espectador quizás aún no haya llegado mediante sus propias búsquedas de sentidos a partir de lo que vio o leyó hasta aquel momento. Se trata nada más y nada menos de la habitual advertencia de spoilers a la cual están habituados los fans de algunas producciones transmedia del estilo de *GOT*.

Es pertinente destacar que las hipótesis e interpretaciones de los lectores plantadas en ciertos huecos narrativos generados a propósito desde las áreas de producción realimentan el desarrollo expansivo del relato que los transmedia habilitan. Para muchos teóricos que reflexionan acerca de las producciones transmediales (*H. Jenkins*, *C. Scolari*, *Jeff Gómez*, entre otros) la injerencia de los lectores/espectadores en el desarrollo del relato es una de las características más distintivas de las narrativas transmedia:

“Podemos definir las NT como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión”

### › *A modo de cierre*

Que *G.R.R Martin* haya decidido lanzar la noticia del primer paso a la transmedialidad de la saga literaria *Canciones de Hielo y Fuego* a la serie *GOT* en una librería virtual en *SL* representa un dato sintomático más que casual. Tanto en aquel sitio del metaverso como en las producciones transmediáticas se habilitan prácticas simila-



res: diseños de plataforma (software) y narrativos discursivos que permiten la interacción de los usuarios/lectores/espectadores con los ámbitos de producción, continuidades entre entornos virtuales digitales y físico analógicos, medios de difusión expandida (sabemos que mucho de lo que ocurre en SL se difunde a través de *Machinima*, videos en sitios como *youtube.com*, sitios web o blog de avatares o artistas que trabajan en dicha plataforma, etc) Además, como el desarrollo de este texto pudo comprobar en una serie de situaciones equiparables, se observan en ambos espacios discursivos una constante superposición entre elementos provenientes de la construcción de lo real y de lo ficcional, así como un interés en abordar recursos tecnológicos que impriman un alto índice de realismo a la imagen visual y/o sonora aún en situaciones, prácticas o escenas que tematizen ficciones. ¿Será como afirmaba *J Saer* que la ficción no es más que una búsqueda investigativa de los modos de construcción de lo real? ¿una antropología especulativa? Sin dudas, estos ámbitos de producción discursiva habilitados por el uso de nuevas tecnologías de medios ponen de manifiesto nuevos modos de producción, circulación, difusión y espectación audiovisual, así como renovados planteos acerca del estatuto de lo real y lo ficcional.

## Bibliografía y Sitios Web de Referencia

- Abad Liñán, J.M. (2015) "Hay vida después de 'Second Life' en El País, logía, [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/11/actualidad/1431335151\\_970268.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2015/05/11/actualidad/1431335151_970268.html)
- Adair, J. "History behind Game of Thrones", visitado en Marzo de 2016, <http://history-behind-game-of-thrones.com/>
- Cippolini, R. (2013) "Lo real en tiempos de Internet" en Revista Ñ, [http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/tecnologia-comunicacion/lo-real-tiempos-de-internet\\_0\\_854314569.html](http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/tecnologia-comunicacion/lo-real-tiempos-de-internet_0_854314569.html)
- Cippolini, R. (2009) "Las distopías absorben y reformulan a las utopías. Second Life revisitado" en Cippodromon, Blog, <http://cippodromon.blogspot.com.ar/2009/02/las-distopias-absorben-y-reformulan-las.html>
- Cippolini, R. (2008) "Second Life, entre la ficción y la realidad" en Cippodromon, Blog, <http://cippodromon.blogspot.com.ar/2008/09/second-life-entre-la-ficcion-y-la.html>
- Hudson, L. (2014) "George R.R. Martin's 14 greatest journal entries" en [wired.com](http://www.wired.com), <http://www.wired.com/2014/05/george-rr-martin-best-livejournal/>
- Martin, G.R.R (2007) "My Second Life", en Not a Blog, <http://grmm.livejournal.com/16036.html>
- Martin, G.R.R. (2007) "Back to my first life" en Not a Blog, <http://grmm.livejournal.com/16495.html>
- Milne, B. (2014) La novela francesa que inspiró la serie Game of Thrones. BBC Mundo. [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/04/140407\\_game\\_thrones\\_novela\\_francesa\\_wbm](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/04/140407_game_thrones_novela_francesa_wbm)
- Saer, J.J. (1997). El concepto de ficción. Buenos Aires, Compañía Editora Espasa Calpe Argentina S.A.
- Sancha de, M. (2015) "Juego de Tronos en el mundo real: ¿Cuáles son los 'verdaderos' reinos de Poniente?" en [huffingtonpost.es](http://www.huffingtonpost.es) [http://www.huffingtonpost.es/2015/04/12/juego-tronos-real\\_n\\_7010134.html](http://www.huffingtonpost.es/2015/04/12/juego-tronos-real_n_7010134.html)
- Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. pp. 31 y 37 - 38. Barcelona, Centro Libros PAPP, S.L.U., Grupo Planeta.
- \_ "The dragon has three heads" en The Citadel Prophecies, visitado en Marzo de 2016, <http://www.westeros.org/Citadel/Prophecies/Entry/1811>
- The Dune Muse. (2016) "Virtually yours" en A Virtual Pilgrim's Tale Blog, <https://desertdreams1001blog.wordpress.com/2016/01/18/virtually-yours/>

Vilaso, P. (2015) "Juego de Tronos: Los grandes cambios de la serie con respecto a los libros" en La voz de Galicia, <http://www.lavozdegalicia.es/noticia/television/2015/06/11/juego-tronos-grandes-cambios-serie-respecto-libros/00031434054550379560500.htm>

\_ [westeros.org](http://westeros.org), Westeros the A song of ice and fire domain