



EL ANILLO ÚNICO



EL ANILLO ÚNICO: EDICIÓN REVISADA
ACLARACIONES Y CORRECCIONES



Este documento detalla las principales clarificaciones y correcciones que se han hecho a la edición revisada del juego de rol *El Anillo Único*. El texto existente que ha sido alterado entre ediciones está marcado **en rojo**. Cuando una sección entera es nueva, el encabezado es lo que está marcado **en rojo**.

Libro del Aventurero, p62, bendición cultural de los hombres de Bardo

- Al llevar a cabo una prueba **usando Valor**, los personajes hombres de Bardo pueden tirar dos veces el dado de proeza, y quedarse con el mejor de los resultados.

Libro del Aventurero, p37, bendición cultural de los beórnicas

Un beórnic se ve invadido de una cólera repentina cuando le aciertan en combate y su sangre se derrama.

- **Durante el combate, un beórnic herido ignora los efectos de estar cansado (tanto si fue herido en el transcurso de la lucha como si no).**

Libro del Aventurero, p55, bendición cultural de los elfos del bosque Negro

...los elfos del bosque disfrutaban de los crepúsculos del sol y la luna, pero preferían las estrellas; e iban de un lado a otro por los enormes bosques que crecían en tierras ahora olvidadas.

Si bien les gusta el sol, los elfos del bosque Negro se encuentran mejor bajo la luz de la luna o de las estrellas, o entre las sombras de un bosque; sus sentidos son más agudos, y sus movimientos extremadamente seguros y gráciles.

- Cuando un elfo del bosque Negro se encuentra en un bosque, o bajo la superficie de la tierra, o es de noche, **todos sus bonificadores de atributo se basan en su puntuación favorita en todas las tiradas relacionadas con el uso de una habilidad común.**

Libro del Aventurero, p70, herencia élfica (trasfondo de los hombres del bosque)

Habilidad favorita: Alerta.

Libro del Aventurero, p76, equipo de viaje

Equipo de otoño-invierno (los meses más fríos del año): ropas gruesas y cálidas (chaquetas, mantos forrados de

piel), mantas, comida y agua; el equipo de viaje de invierno de un personaje tiene una puntuación de impedimenta de **3**.

Equipo de primavera-verano (los meses más cálidos del año): ropas y mantos ligeros, mantas, comida y agua; el equipo de viaje de verano de un personaje tiene una puntuación de impedimenta de **2**.

Libro del Aventurero, p76, héroes de pequeño tamaño

Debido a su reducido tamaño, los hobbits y los enanos no pueden utilizar con efectividad armas de gran tamaño. Los enanos sobrellevan mejor esta limitación al ser más altos que los hobbits por ser usualmente más altos, y proporcionarles su trabajo como mineros y como herreros unos brazos y hombros poderosos. La siguiente lista indica qué armas pueden utilizar los hobbits y los enanos:

Enanos: espada corta, **espada**, hacha, gran hacha, lanza, piqueta, daga, arco.

Hobbits: espada corta, hacha, lanza, daga, arco.

Adicionalmente, ni los enanos ni los hobbits pueden usar un escudo paves.

Libro del Aventurero, p102, rasgos distintivos

Pequeño

Mides la mitad que un hombre adulto, y pasas desapercibido con facilidad.

Libro del Aventurero, p105, cómo gastar Esperanza


Ten en cuenta que un personaje con una puntuación de Sombra de 0 no pasa a estar desanimado cuando su Esperanza se reduce a 0.

Libro del Aventurero, p106, foco de comunidad

Un héroe recupera un punto de Esperanza al final de la sesión si su foco de comunidad no ha resultado herido, **envenenado, desanimado, o dañado de algún otro modo que el Maestro del saber considere grave (como ser capturado por los orcos) durante la partida**, y se encuentra en el mismo lugar.

Libro del Aventurero, p120, desarrollo de los personajes

En *El Anillo Único*, los personajes **obtienen puntos de avance durante el juego que les permiten desarrollar su puntuación en las habilidades comunes**, y obtienen puntos de experiencia al final de cada sesión,



que gastan en mejorar sus habilidades o adquirir habilidades nuevas.

Libro del Aventurero, p120, puntos de avance

Durante la Fase de aventuras, los héroes pueden lograr proezas extraordinarias, mejorando sus habilidades en consecuencia. En términos de juego, pueden conseguir cierta cantidad de puntos de avance.

Los jugadores emplean sus puntos de avance en desarrollar sus puntuaciones en las habilidades comunes durante la Fase de comunidad. Las reglas que gobiernan la concesión de puntos de avance se encuentran en el *Libro del Maestro del saber*, pero estos son los principios generales:

- Un jugador puede ser recompensado con 1 punto de avance cuando usa una habilidad común con éxito.
- Cuando esto ocurre, el jugador lo registra en la hoja de personaje, marcando uno de los círculos a la derecha del grupo de habilidades al que pertenece la habilidad utilizada.
- Ya que sólo hay 3 círculos, los héroes pueden ganar un máximo de 3 puntos en cada grupo de habilidades en el transcurso de una Fase de aventuras.

Al término de la Fase de aventuras, se hace un recuento de puntos y se borran las marcas de la hoja de personaje. El número de puntos de avance se anota en la cara trasera de la hoja de personaje, en el espacio apropiado

Libro del Aventurero, p120, puntos de experiencia

Las reglas que gobiernan la concesión de puntos de experiencia están detalladas en el *Libro del Maestro del saber*, pero resumimos aquí los principios generales:

- Los jugadores ganan puntos de experiencia al final de cada sesión de juego a la que asisten.
- Obtienen más puntos si se considera que han avanzado en la consecución de la meta de su compañía.
- Al final de la Fase de aventuras se reparte cierta cantidad de puntos de experiencia adicionales.

Libro del Aventurero, p124, gran fuerza

Si la impedimenta total del equipo que llevas es igual o menor que 12, cuando luchas en una posición de combate cuerpo a cuerpo, recibes un bonificador +3 a tu puntuación de Parada.

Libro del Aventurero, p127, perdición de la Sombra

Cuando luchas en una posición de vanguardia (página 168) contra servidores de la **Sombra** (incluyendo arañas, orcos, trolls y hombres malignos), añade un dado de éxito a todas tus tiradas de ataque (hasta un máximo de 6).

Libro del Aventurero, p130, valeroso si no queda más remedio

Cuando gastas un punto de Esperanza para invocar un bonificador de atributo, eliminas además todos los penalizadores por estar cansado durante esa acción.

Libro del Aventurero, p129, de fibra dura

Cuando puedes tomarte un descanso prolongado en un lugar seguro (no 'por el camino'), recuperas tu salud a un ritmo prodigioso, ya estés herido o simplemente cansado.

Si estás herido y tu herida no ha sido tratada recuperas 2 puntos de aguante; si estas herido y tu herida ha sido tratada con éxito, recuperas 4 puntos de aguante; si no estás herido, recuperas 3 puntos de aguante más tu puntuación favorita de Corazón.

Cuando viajas, te recuperas normalmente (el ritmo de recuperación reducido de la página 11 de este documento no se te aplica).

Libro del Aventurero, p132, canción restañadora

Al final de un combate, ~~si has resultado herido~~, puedes tirar Cantar contra un NO de 14.

Libro del Aventurero, p140, escudo torreón (escudo pavés)

Cuando utilizas un escudo torreón, tu bonificador de Parada obtiene un +3 adicional contra las armas a distancia.

Libro del Aventurero, p137, lanza matagigantes

Cuando atacas a criaturas de tamaño mayor que el humano, la puntuación de daño de la lanza matagigantes se incrementa en +4.



Libro del Aventurero, p137, armadura noble

Cuando vistes una armadura noble en un encuentro recibes un bonificador de 1 dado adicional gratuito de ventaja del encuentro. Además, tus puntuaciones de Valor y de Sabiduría se considera que disponen de un bonificador +3 en cuanto a calcular la tolerancia en un encuentro se refiere.

Libro del Aventurero, p138, hacha de Azanulbizar

Cuando atacas a un enemigo con un nivel de atributo de 7 ó menos, si obtienes un 1 en el dado de proeza utilizando esta hacha, tu oponente queda cansado durante el resto del combate.

Libro del Aventurero, p139, arco de las quebradas del Norte

Cuando lles a cabo un ataque a distancia usando un arco de las quebradas del Norte, suma un bonificador +3 a tus tiradas, o tu puntuación de Valor (lo que sea mayor).

Libro del Aventurero, p140, hacha barbada

Cuando obtienes un gran éxito o un éxito extraordinario usando una hacha barbada, puedes elegir no aplicar tu puntuación de daño para romper el escudo de tu oponente O BIEN desarmarle.

Libro del Aventurero, p139, hoja del rey

Si impactas a tu oponente con un éxito grande o extraordinario con una hoja del rey, puedes gastar 1 punto de Esperanza para infligir automáticamente un golpe perforante.

Libro del Aventurero, p139, arco del pastor

Si obtienes un gran éxito o un éxito extraordinario en una tirada de ataque utilizando un arco del pastor, infliges daño adicional igual a tu puntuación básica de Corazón.

Libro del Aventurero, p145, cómo recuperar aguante

Los ritmos de recuperación indicados aquí son para héroes que disfrutan de una noche de sueño en un lugar seguro. Los héroes que viajan se recuperan peor, hasta que encuentran un refugio apropiado (ver cómo recuperar aguante en viajes en este documento).

Libro del Aventurero, p152, nuevas opciones para los jugadores

Las siguientes reglas de tiradas preliminares sustituyen a las reglas de ventajas de combate y planificación de antemano de viajes.

Tiradas preliminares

Los aventureros aprenden deprisa que, si quieren sobrevivir en las tierras salvajes, más les vale estar preparados, tanto si van a comenzar un viaje, enfrentarse a un enemigo en combate, o incluso reunirse con extraños en un encuentro en el camino.

Al inicio de cualquiera de las tres principales empresas heroicas (viaje, combate, y encuentro), cada jugador tiene derecho a una tirada preliminar de habilidad contra un NO 14 para determinar lo preparado que está su personaje.

Cada tipo de empresa heroica usa una habilidad específica (sigue leyendo), pero los resultados se interpretan de la misma forma: según lo bueno que sea el resultado, cada tirada con éxito proporciona al personaje un bonificador de cierta cantidad de dados de éxito (ventajas) para usar en esa empresa.

Un éxito normal proporciona al jugador 1 dado de éxito, un gran éxito le proporciona 2 dados, y un éxito extraordinario le proporciona 3 dados.

Cómo usar los dados de éxito del bonificador

Los héroes pueden gastar los dados de éxito de su bonificador para mejorar sus tiradas durante la empresa siguiente.

Cuando un jugador va a llevar a cabo una tirada, le puede añadir 1 dado de éxito del bonificador. Para añadirlo, puede gastar 1 dado de su propio bonificador, o puede gastarlo otro jugador para dárselo.

Normalmente, los héroes gastan su bonificador de dados de éxito en sus tiradas de Viajar cuando viajan, en sus pruebas de ataque o protección en combate, y en cualquier tirada útil en los encuentros.

Durante el mismo turno, un jugador puede gastar en cualquier momento uno o más de los dados de su reserva (para sus propias tiradas o para ayudar a otros), pero cualquier tirada se puede modificar como máximo por un bonificador de 1 dado de éxito.

Ventajas en los viajes

Cuando la comunidad ha elegido el camino que quiere seguir para llegar a su destino, todos los jugadores



hacen una prueba de Saber si sus personajes saben algo útil acerca de las tierras que van a atravesar.

Las tiradas de Saber con éxito otorgan al héroe un bonificador de cierta cantidad de dados de éxito para usar durante el viaje (el héroe sale con el equipo adecuado, o habiendo planeado la ruta más adecuada, o habiendo escuchado los mejores consejos).

Ventajas en combate

Antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, todos los jugadores pueden hacer una tirada de Guerrear para determinar si sus personajes encuentran características en el campo de batalla que puedan ser usadas para obtener ventaja sobre sus enemigos.


Las tiradas con éxito de Guerrear otorgan al héroe un bonificador de cierta cantidad de dados de éxito para usar durante el combate siguiente (el héroe utilizará el campo de batalla o las condiciones climáticas para lograr ventaja, por ejemplo posicionándose en un lugar adecuado para cubrirse las espaldas, o pateando una hoguera para levantar una nube de chispas en el momento oportuno).

Ventajas en los encuentros


Al comienzo de un encuentro, cada jugador puede hacer una tirada de Perspicacia para determinar si su personaje es capaz de adivinar el curso de acción más apropiado.

Las tiradas de Perspicacia con éxito otorgan al héroe un bonificador de cierta cantidad de dados de éxito para usar durante el encuentro siguiente (el héroe evalúa a las personas que tiene delante, tratando de obtener información útil a partir de su disposición y su comportamiento).

Libro del Aventurero, p154, compañeros de viaje

El papel escogido para el personaje entra en juego **cuando un resultado de  en el dado de proeza desencadena una secuencia de peligro.**

Libro del Aventurero, p155, resolución del viaje

Si por lo menos un jugador **obtiene un resultado de **, se ha desencadenado una secuencia de peligro **(independientemente de si la tirada falla o no).**


Libro del Aventurero, p155, equipo de viaje

Tal y como se vio en la página 76, la puntuación de impedimenta del equipo de viaje de un personaje depende de la estación en la que se viaja, y es igual a **3** durante los meses fríos del año, y a **2** en primavera y verano.

Libro del Aventurero, p155, ponis y barcas

Si la compañía viaja a bordo de una barca o está equipada con ponis, **reduce en 1 la cantidad de fatiga generada por cada prueba de fatiga fallada (el incremento de fatiga se convierte en 2 puntos durante el otoño y el invierno, y 1 durante la primavera y el verano).**

Libro del Aventurero, p156, peligros

Por cada icono de  obtenido en el dado de proeza al llevar a cabo pruebas de fatiga, se desencadena un peligro (independientemente de si la prueba en la que se obtuvo el icono falla o no).

Libro del Aventurero, p160, quitarse el yelmo

Un personaje implicado en combate que lleve puesto un yelmo puede quitárselo **en su turno, como una acción gratuita.** Quitarse el yelmo hace que baje su umbral de cansancio en 3 puntos (y por supuesto, que pierda el bonificador de protección del yelmo).

Libro del Aventurero, p162, posición de vanguardia: intimidar a un enemigo

Un héroe puede intentar intimidar a sus enemigos con una muestra de su competencia o de su ferocidad en combate. Cuando es su turno de actuar, un héroe puede cambiar la posibilidad de llevar a cabo un ataque por una tirada de Impresionar o de Guerrear. El NO de la tirada es igual a 10 + la puntuación de atributo mayor de entre todos los enemigos. Un héroe que acaba de sufrir una herida en el asalto anterior no puede intentar intimidar a sus enemigos.

Con una tirada de éxito, la moral del enemigo ha quedado estremecida, y los oponentes pierden cierto número de puntos de odio (ver recuadro) dependiendo de la calidad del éxito obtenido en la tirada:

- Éxito ordinario: **2** puntos de odio
- Gran éxito: **3** puntos de odio
- Éxito extraordinario: **4** puntos de odio **o una cantidad de puntos igual a la puntuación de valor del personaje que intimida, lo que sea mayor.**

El Maestro del saber **divide** la pérdida de puntos de odio **entre los adversarios de la compañía** de la forma que cree más oportuna.

No se pierde Esperanza por fallar la tirada.



Libro del Aventurero, p162, posición abierta: reagrupar a los camaradas

Un líder valeroso, que lucha junto a sus amigos, siempre tiene presente lo que le rodea y puede intentar reagrupar a sus compañeros cuando empiezan a desfallecer. Cuando es su turno de actuar, puede cambiar su posibilidad de llevar a cabo un ataque por una tirada de Inspirar o de Cantar.

Si la tirada tiene éxito todos los compañeros (incluyendo el héroe reagrupador) recuperan cierta cantidad de puntos de aguante dependiendo de la calidad del éxito:

- Éxito ordinario: **2** puntos de aguante
- Gran éxito: **3** puntos de aguante
- Éxito extraordinario: **4** puntos de aguante **o una cantidad de puntos igual a la puntuación de Corazón del personaje reagrupador, lo que sea mayor.**

No se pierde Esperanza por fallar la tirada.

Libro del Aventurero, p163, posición defensiva: proteger a un compañero

Un personaje luchando en una posición defensiva puede proteger a otro que luche en una posición abierta o de vanguardia. Debe anunciar el nombre del personaje al que quiere proteger después de haber escogido su posición para el turno.

Si el personaje protegido es atacado, el héroe protector puede gastar 1 punto de Esperanza y convertirse en objetivo del ataque en su lugar.

El ataque se resuelve **usando la posición del personaje que defiende para calcular su NO. Ten en cuenta que un héroe que elige esta acción puede atacar también cuando llegue su turno.**

Libro del Aventurero, p163, cualquier posición de combate cuerpo a cuerpo: escapar del combate

Un héroe que pasara el asalto anterior en posición de retaguardia podrá huir de la zona de combate al inicio de un asalto. **No es necesaria ninguna tirada para llevarlo a cabo.**

Los compañeros que estén luchando en una posición de combate a cuerpo pueden intentar escapar cuando llegue su turno de actuar. Al final de **su asalto de combate pasado luchando en una posición de combate cuerpo a cuerpo**, un héroe puede **tratar de huir del campo de batalla mediante** llevar a cabo una tirada de Atletismo. El NO de la tirada es igual a 10 + el nivel de atributo más alto de entre los oponentes a los que se enfrenta.

Con un éxito en la tirada, el compañero ha conseguido escapar. Se necesita un éxito grande o extraordinario si el héroe se enfrentaba a múltiples oponentes. Si el intento de escapatoria falla, el héroe permanece trabado en combate cuerpo a cuerpo, y no puede atacar en su siguiente turno.

Libro del Aventurero, p164, asignar ventajas de encuentros

Antes de que comience la presentación, todos los jugadores pueden hacer una tirada de Perspicacia para conseguir un bonificador de dados de éxito (ver tiradas preliminares en este documento).

Libro del Aventurero, p164, habilidades útiles

Si se puede suponer razonablemente que los héroes han averiguado algo acerca de las costumbres y tradiciones del otro grupo antes del encuentro, o han tenido suficiente tiempo para observarlo, pueden intentar una tirada de Saber **o de Perspicacia** para determinar el rumbo de acción más apropiado.

Libro del Aventurero, p165, interacción

Ésta es la parte principal de la mayoría de los desafíos sociales, desde una fiesta de cumpleaños hasta un concilio formal. Por lo general, sólo los personajes que se han presentado adecuadamente durante la introducción **pueden tomar parte de manera activa en la interacción siguiente. Por otra parte, los personajes que no se han presentado pueden adoptar un papel más pasivo, por ejemplo proponiendo acciones que usen Perspicacia o Acertijos.**

Libro del Aventurero, p171, coste en puntos de experiencia

6º rango de valor o sabiduría /6º nivel de habilidad de arma/coste de alcanzar el nuevo rango o nivel 6 tiene un coste de 26 puntos de experiencia.

Libro del Aventurero, p171, cómo gastar puntos de avance

Los jugadores pueden gastar cualesquiera puntos de avance disponibles para elevar sus rangos en habilidades comunes, utilizando los costes indicados en la tabla a continuación. Los jugadores no están obligados a gastar de golpe todos los puntos ganados, sino que pueden ahorrarlos para adquirir mejoras más caras durante una Fase de comunidad posterior. Los jugadores también pueden comprar rangos múltiples en una misma habilidad, mientras paguen individualmente el coste de cada nuevo nivel.



Cualesquiera puntos de avance sobrantes se anotan utilizando el espacio adecuado en la parte de atrás de la hoja de personaje.

La tabla de coste en puntos de avance a continuación indica el coste de mejorar cualquier habilidad común (columna central). Si la habilidad que se mejora es favorita, el jugador utiliza los costes listados en la columna derecha.

Coste en puntos de avance

NUEVO NIVEL A ALCANZAR	COSTE	COSTE DE HABILIDAD FAVORITA
♦	4	3
♦♦	8	6
♦♦♦	12	9
♦♦♦♦	16	12
♦♦♦♦♦	20	15
♦♦♦♦♦♦	24	18

Libro del Aventurero, p171, empresas de la Fase de comunidad

Cuando un jugador ha acabado de poner al día las capacidades de su personaje, puede elegir una empresa para llevar a cabo durante el resto de la Fase de comunidad.

En general, a un jugador se le permite elegir 1 actividad como empresa. Una Fase de comunidad más larga, como por ejemplo la reservada para el fin del año puede permitir hasta 2 empresas. Si el Maestro del saber está conforme, en el caso de una pausa larga un jugador puede elegir hasta 2 empresas diferentes de la Fase de comunidad (el jugador no puede elegir la misma actividad dos veces).

Libro del Aventurero, p172, obtener un nuevo rango distintivo o especialidad

En una semana estaban casi repuestos, con ropa fina de color apropiado, las barbas peinadas y recortadas, y el paso orgulloso.

Un jugador que haya interpretado a su aventurero durante mucho tiempo, podría cansarse del conjunto de rasgos distintivos de su héroe, y sentir la necesidad de un cambio. Durante la Fase de comunidad un jugador puede reemplazar un rasgo distintivo viejo con uno nuevo o una especialidad (no es posible obtener una especialidad).

Los jugadores que quieran un cambio deberían usar el sentido común al elegir el nuevo, y el viejo a reemplazar, para evitar una reinvención completa de su personaje. **Ten en cuenta que cambiar una especialidad no significa que el personaje haya olvidado su anterior talento, sino que ya no representa una de sus capacidades peculiares como antes, al haberla relegado para centrarse en otros intereses.**

El nuevo rasgo se puede elegir de cualquier lista de rasgos distintivos o especialidades, o incluso ser inventado por el jugador (quien en este caso necesitará la aprobación del Maestro del saber).



Libro del Aventurero, p173, nueva empresa, recibir un título

¡Te nombro amigo de los elfos y que las estrellas brillen para ti hasta el final del camino!

Los viajes de un aventurero le pueden llevar lejos de su hogar, y las hazañas que logra pueden ser en favor de un pueblo distinto al suyo. Pero el héroe siempre será reconocido como tal, incluso en tierra extraña.

Un personaje que haya llevado a cabo hazañas apropiadamente valientes durante la Fase de aventuras en el territorio de otro reino o cultura puede, con permiso del Maestro del saber, elegir la empresa de recibir un título.

En términos de juego recibir un título significa en general dos cosas:

- El estatus del aventurero también indica ahora su reputación entre otro pueblo. El héroe puede afectar a la narración de la Fase de comunidad de un final de año como si perteneciera a esa cultura. Además, cuando un compañero pasa una Fase de comunidad en el asentamiento principal de dicha cultura, su puntuación no se reduce, como si volviera a casa (ver mantenimiento del nivel de vida en la página 169 del Libro del aventurero).
- El héroe recibe una extensión de tierra o una casa en la que puede vivir. Las características de la casa son proporcionales al nivel de vida del personaje.



CULTURA	TÍTULO	ASENTAMIENTO	CONCEDIDO...
Hombres de Bardo	Thegn	Valle	Una extensión de tierra, bien en las tierras septentrionales de Valle, o en la Marca Superior o Inferior.
Beórnicas	Thane	Viejo Vado	Una granja en cualquier lugar dentro de la tierra de los beórnicas.
Enanos de la Montaña Solitaria	Los enanos, muy reservados acerca de todo lo que concierne a sus costumbres, no otorgan títulos a aventureros que no pertenecen a su cultura. Por lo tanto, un personaje no puede elegir la empresa de recibir un título de la cultura de los enanos.		
Elfos del bosque Negro	Amigo de los elfos	El título 'amigo de los elfos' no es un título, sino una bendición otorgada a un héroe que se ha ganado la confianza de los elfos. No obstante, un amigo de los elfos será bien recibido sin duda por el Rey Elfo, y se le asignarán unos aposentos cómodos en la Estancias de Thranduil.	
Hobbits de la Comarca	Los hobbits ni aprecian ni reciben bien a los aventureros. Si alguna vez se vieran forzados por las circunstancias a reconocer el valor de un compañero no hobbit, podrían otorgarle el título honorífico de 'frontero', y tolerar que habitara una casa en Bree, o al menos al este del río, en una casa de madera, ladrillo, o piedra.		
Hombres del Lago	Burgués	Ciudad del Lago	Una casa propiedad del Consejo.
Hombres del bosque	Héroe de los hombres del bosque	Cualquier asentamiento de los hombres del bosque	Una casa para huéspedes en el Pueblo de los Hombres del Bosque, una casa en Rhosgobel, o una casa arbórea en el Salón del Bosque.

Libro del Maestro del saber, p28, modificadores

Cuando el Maestro del saber ha acabado con su declaración, los jugadores pueden invocar una habilidad especial o emplear un rasgo pertinente, **o elegir gastar Esperanza para invocar un bonificador de atributo.**

Libro del Maestro del saber, p29, miedo

Si un jugador supera con éxito la prueba, su personaje resiste y no se inmuta. Si falla, el personaje queda amedrentado y no puede **gastar puntos de Esperanza** en tanto en cuanto esté sujeto a la fuente de temor.

Libro del Maestro del saber, p30, cómo conceder puntos de experiencia

Sustituye la sección de cómo conceder puntos de avance en la página 30 por lo siguiente:

Los héroes obtienen puntos de avance durante la Fase de aventuras haciendo uso de sus capacidades. Cuando un héroe tiene éxito en una tirada que usa una habilidad común, puede ser recompensado por el Maestro del saber con 1 punto de avance.

Es tarea del Maestro del saber juzgar si un héroe merece 1 punto de avance por superar la tirada o no (incluso si los jugadores son libres de pedir la recompensa).

El Maestro del saber basa su decisión en el número de marcas que un compañero haya obtenido ya durante la partida en el grupo de habilidades que contiene la habilidad común usada:

Si aún no se ha marcado ningún círculo, el Maestro del saber debería sentirse libre de recompensar con 1 punto de avance cualquier tirada con éxito.

Si ya se ha marcado un círculo, el Maestro del saber debería otorgar 1 punto de avance sólo si la acción logró algo fuera de lo normal: el jugador obtuvo un gran éxito o un éxito extraordinario, O BIEN el jugador puede reforzar su tirada de habilidad con la invocación de un rasgo pertinente (el rasgo debe ser considerado significativo para la acción).

Si se han marcado dos círculos, el Maestro del saber debería otorgar 1 punto de avance únicamente si se consigue algo excepcional: el jugador obtuvo un gran éxito o un éxito extraordinario, Y ADEMÁS el jugador puede reforzar su tirada de habilidad con la invocación de un rasgo pertinente.

Recuerda que los tres círculos a continuación de cada grupo de habilidades en la hoja de personaje indican también que cada grupo puede obtener como máximo 3 puntos de avance. Las habilidades de un grupo no pueden recibir más puntos de avance hasta después de la siguiente Fase de comunidad.



Ritmo de recompensa de puntos de avance

Los Maestros del saber deberían tener en cuenta que el coste en puntos de avance de mejorar habilidades comunes ha sido calculado considerando que un compañero debería ganar un promedio de 4 puntos de avance por sesión de juego (más en la primera, ya que es más fácil conseguir marcas cuando todos los círculos están vacíos).

Si los jugadores ganan constantemente menos puntos, el Maestro del saber debería animarles a hacer un uso más ventajoso de sus rasgos. Por ejemplo, llevar una lista de cuáles están representados en un grupo de habilidades, y señalarlos durante la partida.

Libro del Maestro del saber, p30, **cómo conceder puntos de experiencia**

Añade la siguiente sección nueva:

Todos los héroes obtienen puntos de experiencia al final de cada sesión de juego.

- Los jugadores reciben 1 punto de experiencia cada uno al final de cada sesión de juego a la que asistieron.
- Si el Maestro del saber considera que el grupo ha avanzado sustancialmente hacia el logro del objetivo que eligió la compañía, cada héroe es recompensado con 1 punto de experiencia adicional.
- Finalmente, el Maestro del saber recompensa con cierta cantidad de puntos de experiencia adicionales al final de la Fase de aventuras. Generalmente, este bonificador no debería superar la proporción aproximada de 1 por cada 2 sesiones de juego en la Fase de aventuras (por ejemplo, una aventura de 4 sesiones debería resultar en 2 puntos adicionales).

Este bonificador final sirve para recompensar al grupo de jugadores por su dedicación al juego, especialmente si lograron algo reseñable. Los jugadores que resolvieron una situación difícil de una manera inesperada, o que interpretaron a sus personajes con convicción, o que mostraron constantemente respeto por el material original, ciertamente merecen el bonificador.

Ritmo de recompensa de puntos de experiencia

La cantidad de puntos de experiencia a otorgar a los jugadores ha sido calculada considerando un promedio de 3 sesiones de juego por cada Fase de aventuras completa.

Manteniendo este ritmo, cada jugador obtendría 6 puntos de experiencia en promedio, más 1 ó 2 puntos adicionales al final de cada historia.

Este porcentaje puede ser ajustado en base a los hábitos de juego de tu grupo: si tus partidas tienden a jugarse en sesiones de juego largas (4 horas o más), reduciendo el número de sesiones en aproximadamente la mitad de nuestro promedio, deberías compensarlo dando más puntos de experiencia adicionales al final de la historia. Si por el contrario tus partidas tienden a durar varias sesiones, reduce el bonificador final de experiencia.


Libro del Maestro del saber, p34, **pruebas de fatiga**


Añade al final:

Disminuye inmediatamente tu puntuación de fatiga en un número de puntos igual a la impedimenta de tu equipo de viaje. Por cada descanso prolongado que disfrutes en un lugar seguro (por ejemplo no 'por el camino'), resta 1 punto de incremento de fatiga debido a tiradas de Viajar fallidas.

Libro del Maestro del saber p35, **peligros**

Los peligros representan obstáculos o impedimentos inesperados con los que los viajeros se pueden encontrar, o accidentes que podrían provocar, quizá si el cansancio les ha hecho descuidados.

Por cada icono de  obtenido en el dado de proeza al llevar a cabo una prueba de fatiga, se desencadena un episodio de peligro (tanto si la prueba en la que se obtuvo el icono fue un fallo como si no).

Cuando esto sucede, el Maestro del saber emplea la secuencia descrita más abajo para determinar la naturaleza de cada episodio de peligro y sus consecuencias, una vez por cada icono de  obtenido.



Peligros:

DADO DE PROEZA	EFFECTO	CONSECUENCIAS DEL FALLO
♣	Vuelve a tirar	-
1-2	Cansancio	Temporalmente cansado durante la duración del viaje.
3	Desánimo	Temporalmente desanimado durante la duración del viaje.
4-5	Fatiga	Añade fatiga de nuevo, dos veces si sale un ♣.
6	Herida	Pierde aguante igual al resultado del dado de éxito, o sufre una herida si sale un ♣.
7	Corrupción	Se anota 1 punto de Sombra, o 2 si sale un ♣.
8	Esfuerzo	Pierde aguante igual al resultado del dado de éxito.
9	Desesperación	Pierde 1 punto de Esperanza, o 2 si sale un ♣.
10	Elecciones equivocadas	Aumenta el NO en un nivel para todas las pruebas de fatiga siguientes.
♣	Encuentro peligroso	El Maestro del saber improvisa un encuentro de combate.

Cómo determinar las consecuencias de un fallo

El Maestro del saber determina cuáles serán las consecuencias de un episodio de peligro, si un compañero falla el desafío que conlleva. El Maestro del saber selecciona las consecuencias tirando un dado de proeza, y usando la siguiente tabla.

Describe el peligro

Una vez que el compañero (o compañeros) protagonista del episodio de peligro ha sido seleccionado y las consecuencias del fallo han sido determinadas, el Maestro del saber improvisa una narración corta. Como siempre, el objetivo del Maestro del saber es ayudar a los jugadores a visualizar la escena y el desafío a superar.

Haz la tirada

Comprueba si antes del comienzo del viaje, al menos un personaje fue asignado al papel seleccionado para el peligro. Si ningún héroe asumió el papel, cualquier compañero puede gastar 1 punto de Esperanza y se le permite hacer la tirada (los jugadores deberían recordar que sólo puede haber un héroe haciendo de guía del grupo). Si nadie lo hace, la prueba se considera fallida.

Si más de un héroe ha sido asignado al papel amenazado, todos ellos pueden hacer la prueba (pero sólo será necesario un resultado con éxito para superarla). La dificultad de todas las tiradas de habilidad tiene NO 14. Si el Maestro del saber prefiere reflejar las características de la región que atraviesan, puede usar la tabla de regiones de la página 34.

Si el jugador que hace la tirada la pasa, el grupo supera las dificultades encontradas, y el viaje puede continuar. Si la tirada falla, el héroe se enfrenta a las consecuencias de su error.

Episodios de peligro de ejemplo

Los episodios de peligro de ejemplo que se presentan a continuación muestran al Maestro del saber cómo

debería presentar un episodio de peligro. El título de cada uno incluye entre paréntesis el papel al que va dedicado el accidente y las consecuencias de fallarlo, según figura en la tabla de peligros. La mayor parte de las descripciones muestran el episodio a grandes rasgos: el Maestro del saber debe ajustar cada peligro a la aventura actual.

Dirección perdida (guía - cansancio)

El guía no encuentra el sendero que debería seguir, y debe confiar en su habilidad para seguir avanzando en la dirección correcta mientras atraviesa una zona sin caminos.

Alojamientos incómodos (todos los compañeros - elecciones equivocadas)

Los héroes han elegido un sitio poco adecuado para acampar y encontrar cobijo para pasar la noche. Con un fallo, todos los compañeros duermen mal y al día siguiente se enfrentarán a pruebas de fatiga más duras.

Tiempo inclemente (explorador - esfuerzo)

La compañía se ve sorprendida por un tiempo cambiante, y queda sometida a la lluvia o a la nieve a campo abierto. Si falla, el explorador pierde aguante al tratar insistentemente de encontrar cobijo en vano.

Monstruos provocados (vigía - encuentro peligroso)

La compañía pasa cerca de la guarida de un monstruo peligroso, o de una columna de criaturas malignas. Si falla, los monstruos se aperciben de la presencia de la compañía antes de que ningún compañero sea consciente de que la amenaza es inminente, y atacan.

El cazador cazado (cazador - herida)

Un depredador peligroso ha seguido el rastro o las huellas de un compañero cuando estaba de caza. Si falla, el cazador se ve atacado por una criatura



inusualmente peligrosa.

Provisiones escasas (todos los compañeros - desánimo)

Las reservas de comida se han estropeado o resultan ser escasas. Si se falla, **el ánimo de la compañía empeora durante el resto del viaje.**

Callejón sin salida (explorador - fatiga)

La compañía se enfrenta a un obstáculo inesperado en su camino, y **el explorador debe desviarse para encontrar un camino mejor por el que continuar.**

Desgastado por la pena y el trabajo (todos los compañeros - corrupción)

La compañía viaja por una región teñida por el toque corruptor de la Sombra. Todos los compañeros deben hacer una prueba de corrupción.

Libro del Maestro del saber, p37, cómo recuperar aguante mientras se viaja

Un compañero puede verse forzado por las circunstancias a comenzar un viaje mientras se sigue recuperando de heridas o daño. Además, un evento inesperado puede infligir una pérdida de aguante durante el propio viaje, por ejemplo, como consecuencia de un episodio de peligro. Debido a la incomodidad general de los alojamientos en viaje, un compañero en recuperación encontrará mucho más difícil descansar y recuperarse en un viaje.

Los héroes que viajan recuperan una cantidad reducida de puntos de aguante por cada descanso prolongado del que disponen. Como siempre, la cantidad depende del estado de salud del personaje:

- Un héroe herido con la herida sin tratar no recupera aguante al viajar.
- Un héroe herido con la herida tratada recupera 1 punto de aguante.
- Un héroe no herido recupera 2 puntos de aguante.

Los compañeros vuelven a su ritmo normal de recuperación cuando llegan al final del viaje y finalmente pueden descansar en un lugar seguro.

Libro del Maestro del saber, p41, cómo asignar ventajas de combate

Antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo, todos los jugadores pueden hacer una tirada de Guerrear para determinar si sus personajes encuentran características en el campo de batalla que puedan ser usadas para obtener ventaja sobre sus enemigos, consiguiendo así un bonificador de dados de éxito (ver tiradas

preliminares en este documento).

Libro del Maestro del saber, p53, cómo evaluar el resultado de un encuentro – nueva regla opcional

Además de las reglas de tolerancia, se aconseja al Maestro del saber llevar la cuenta del número de tiradas con éxito que han obtenido los héroes durante las fases de presentación e interacción de un encuentro. Al final del encuentro, el número total de tiradas con éxito conseguidas por la compañía puede ser usado para determinar sus consecuencias.

TOTAL DE TIRADAS CON ÉXITO	GRADO DE ÉXITO	DESCRIPCIÓN (DEBE ADAPTARSE A LA SITUACIÓN)
1	Éxito marginal	Algo no ha ido tan bien como se esperaba: los compañeros consiguen lo que quieren, pero al precio de alguna complicación inesperada.
2 – 4	Éxito	Los compañeros logran el objetivo que se fijaron, pero nada más.
5 – 6	Gran éxito	Los compañeros tienen más éxito del que esperaban y se añade alguna consecuencia positiva adicional a su premio.
7+	Éxito extraordinario	La compañía tiene un éxito admirable, y el resultado del encuentro es sorprendentemente positivo.
Al final de un encuentro, cuenta el número de tiradas con éxito (un gran éxito cuenta como 2 éxitos y un éxito extraordinario como 3).		

Libro del Maestro del saber, p58, tesoro maldito

Añade la siguiente sección nueva:

Allí, durante largos años, pudieron verse en los días tranquilos los huesos enormes entre los pilotes arruinados de la vieja ciudad. Pero pocos se atrevían a cruzar ese sitio maldito, y menos aún a zambullirse en el agua escalofriante o a recuperar las piedras preciosas que le caían de la carcasa putrefacta.

Puede que no se empañe como la plata, o que no se

oxide como el hierro, pero el oro puede corromper más rápido que ambos, ya que es buscado con fiero deseo. El tesoro encontrado en la guarida de algún monstruo muerto o enterrado en una tumba cerrada hace mucho puede estar maldito, su brillo capaz de atraer a los hombres y llenar sus corazones de codicia. Los héroes deben superar una prueba de corrupción al encontrar tesoro maldito, o anotarse los puntos de Sombra indicados en la tabla a continuación.

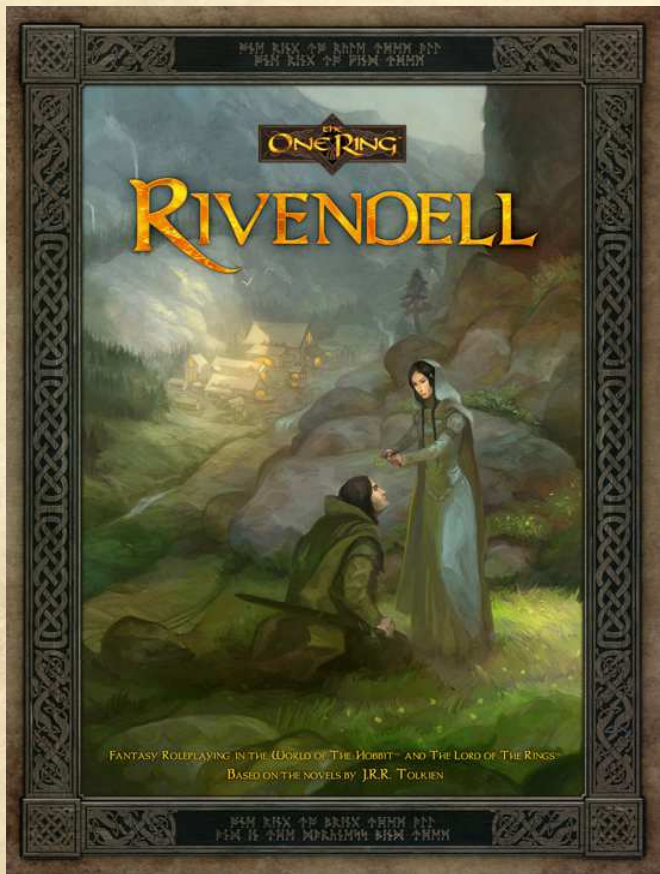
Tesoro maldito:

PROCEDENCIA DEL TESORO (EJEMPLOS)	NO	GANANCIA DE SOMBRA
Procedente del tesoro de un troll	14	1 punto
Procedente del tesoro de un dragón	16	1 punto
Robado de un antiguo túmulo	14	2 puntos
De un bastión del Señor oscuro	16	1 punto automático y 3 más si se falla la tirada

Libro del Maestro del saber, p64, nivel de atributo

Esto reemplaza a los tres atributos utilizados para

Próximamente...



describir a los héroes. Se suma como bonificador cada vez que una criatura intenta una tirada utilizando una característica indicada como favorita (sin necesitar el gasto de ningún punto para invocar el bonificador) y como bonificador al daño a aplicar cuando la criatura impacta al oponente en combate con un gran **éxito**, o **dos veces en el caso de un éxito extraordinario**,

Libro del Maestro del saber, p67, gran tamaño

Allá, entre las sombras, sobre una gran piedra lisa estaba sentado un trago terrible de cabeza enorme...

La criatura es tan dura y resistente que no queda inconsciente o muerta cuando es reducida a 0 puntos de aguante o resulta herida una vez. **En lugar de eso la criatura queda cansada** pero sigue luchando a aguante 0 o cuando resulta herida por primera vez, hasta que resulta herida por segunda vez, o reducida a 0 puntos de aguante Y ADEMÁS herida.

Libro del Maestro del saber, p66, atrapar a una víctima

Un héroe puede liberarse renunciando a su ataque y tirando Atletismo contra un NO de 10 más el nivel de atributo de la criatura que lo atrapó.

