



# - VIAJES - REVISADOS

VERSIÓN 3.0

El siguiente texto reemplaza por completo el Paso 5 de la Resolución de Viajes, tal cual se describe en la página 34 del Libro del Maestro del saber.

## 5. Pruebas de Fatiga

Los viajes pueden ser arduos, y existe la posibilidad de que los aventureros se fatiguen antes de que lleguen a su destino.

Complicaciones fatigosas como cruzar un arrollo helado en invierno, abrirse camino a través de la maleza en el sofocante calor del verano, o evitar perderse en la densa niebla otoñal se representan en el juego a través de una serie de pruebas de habilidad impuestas a la compañía como grupo y llamadas pruebas de Fatiga.

El número de pruebas de Fatiga está basado en la duración del viaje (como la calculamos en los puntos precedentes de la Resolución de Viajes) y las condiciones climatológicas de la estación (ver la Tabla de estaciones más abajo).

- Hay que llevar a cabo una prueba de Fatiga por cada número total o parcial mostrado en la tabla de días que viajen los personajes.

### Tabla de estaciones:

ESTACIÓN	UNA PRUEBA DE FATIGA CADA...
Invierno	3 días
Primavera	5 días
Verano	6 días
Otoño	4 días

*Si la compañía viaja en invierno, el viaje a Rhosgobel requerirá tres pruebas de Fatiga.*

## Ponis y Barcas

Cuando viajan, los miembros de la compañía pueden aliviar su duro esfuerzo llevando ponis, o pueden viajar en barca cuando atraviesan un río, lago o mar.

- Si la compañía viaja en barca o está equipada con ponis, divide por la mitad el número de pruebas de Fatiga requeridas para el viaje (redondeando hacia arriba).

## ¿Quién tira?

Cuando el número de pruebas ha sido determinado, es hora de averiguar que miembros de la compañía realizarán las tiradas. Esto se determina refiriéndose a la tabla de Orden de Marcha de más abajo. La tabla determina el miembro de la compañía basado en el papel que ellos han seleccionado durante el viaje (ver Libro del Aventurero, página 154).

## Orden de Marcha:

PRUEBA DE FATIGA	PAPEL DURANTE EL VIAJE
1º	Todos los miembros ( <b>Viajar</b> )
2º	Guía ( <b>Viajar</b> )
3º	Explorador ( <b>Explorar</b> )
4º	Cazador ( <b>Cazar</b> )
5º	Vigía ( <b>Alerta</b> )
6º +	Comienza nuevamente por el principio de la tabla

*Por ejemplo, ir a Rhosgobel requiere tres pruebas de Fatiga. Primero, todos los miembros de la compañía realizan la prueba, entonces será el turno del Guía, y luego el del Explorador.*

## Resolviendo las pruebas de Fatiga

Básicamente hay dos tipos de pruebas de Fatiga: aquellas que llevan a cabo todos los miembros de la compañía (fila 1 en la tabla de Orden de Marcha) y aquellas que tienen como blanco un papel de viaje individual (filas 2 a 5).

La fila "Todos los miembros" requiere que todos los héroes realicen una tirada de **Viajar**. Representa el desgaste normal asociado con todos los viajes, las consecuencias del fallo debe





de ser afrontado individualmente por cada héroe (ver Incrementos de Fatiga).

Las pruebas de fatiga que toman como objetivo un papel de viaje retratan las dificultades que deben de ser resueltas por un miembro concreto de la compañía. Estas pruebas requieren que al menos un miembro de la compañía asignado para realizar la tarea tenga éxito en la prueba de habilidad. La habilidad usada puede ser Viajar o aquella que aparece en la tabla de Orden de Marcha (a elección del jugador).

Comprueba si al menos un personaje ha sido asignado a ese papel antes de comenzar el viaje. Si ningún héroe asume el papel seleccionado, cualquier miembro de la compañía puede gastar un punto de Esperanza y realizar la tirada (los jugadores deberían recordar que sólo puede haber un héroe actuando como el Guía de la compañía). Si no hay voluntarios, la prueba falla de manera automática.

Si más de un personaje ha sido asignado para el papel puesto a prueba, entonces todos pueden llevar a cabo la tirada – pero aún así sólo se necesita un éxito para superar la prueba de Fatiga.

La dificultad de todas las tiradas de habilidad asociadas con las pruebas de Fatiga es NO 14. (Si el Maestro del saber prefiere reflejar las características de la región atravesada, puede referirse a la Tabla de regiones que se encuentra en la página 34 de Libro del Maestro del Saber).

### **Incrementos de Fatiga**


Cuando se ha designado un papel de viaje específico y la prueba de Fatiga falla, las consecuencias del fallo afectan a todos los miembros de la compañía.

- Todos los miembros de la compañía ven incrementada su puntuación de Fatiga un número de puntos igual a la Impedimenta de su equipo de viaje.

Cuando una prueba de Fatiga requiere que todos los miembros de la compañía hagan una tirada individual de **Viajar**, entonces el resultado es diferente.

- Sólo aquellos aventureros que fallen su tirada sufren de manera inmediata un incremento de Fatiga igual a la Impedimenta de su equipo de viaje.

### **Resultados en forma de ojo**

Si, durante la resolución de la prueba de Fatiga, se obtiene uno o más iconos  en las tiradas, ocurre un episodio Peligroso (con independencia de si la tirada o la prueba de Fatiga era parte de un fallo o no). Ver Peligros en la página 35 del Libro del Maestro del saber para más detalles.

### **Recuperación de Fatiga**

Para reponerse de un incremento de Fatiga, los héroes deben descansar en un lugar seguro (p.e. no “en el camino”):

- Por cada descanso prolongado obtenido en un refugio razonablemente protegido, un héroe reduce su incremento de Fatiga en un punto.

Por lo general, los héroes no pueden encontrar un refugio seguro hasta que no llegan al final de su viaje. Un viaje se puede considerar acabado cuando la compañía alcanza su destino previsto, cuando el juego abandona definitivamente el tiempo narrativo y los jugadores toman parte en un episodio en toda regla, o cuando algún cambio de planes u ocurrencia inesperada interrumpe el viaje para comprometer a la compañía en una actividad diferente por una cantidad de tiempo significativa.

- Como regla general, cualquier interrupción que conlleve algo de peso narrativo, o que es probable que dure aproximadamente tres días o más, generalmente se considera significativa y por lo tanto pone fin al viaje.



**Autores:** Francesco Nepitello / Marco Maggi.  
**Traducción:** Christian Vilar.