



- RENOMBRE -

"Es cierto que tuvo desde entonces la amistad de los elfos, y el respeto de los enanos, magos, y de todas esas gentes que alguna vez pasaban por el camino; pero ya nunca fue del todo respetable".

En términos de juego, el Estatus se utiliza para calibrar la influencia que un héroe puede tener cuando trata con individuos y asuntos de su país de origen, pero sus rangos son escasos y no permiten la acumulación de hechos memorables para llevar su cuenta. Para resolver esto, se va a introducir un nuevo término de juego: el **Renombre**.

El Renombre sólo se acumula para obtener rangos de Estatus. En ningún caso sustituye las reglas del Estatus, Valor o Sabiduría.

CÓMO FUNCIONA EL RENOMBRE

Los héroes reciben Renombre por tomar parte activa en situaciones inusuales, éxitos desesperados, soluciones apasionantes e incidentes dramáticos.

El Renombre es un tipo de recompensa otorgada por el Maestro del Saber al personaje del jugador. Los jugadores son libres de reclamar Renombre en cualquier momento durante el juego, pero el Maestro del Saber tiene la última palabra sobre quién gana Renombre, cuán a menudo lo gana y cuánto recibe.

Así, el valor de Renombre de un héroe mide la fama, el éxito y la confianza del mismo; el Renombre se expresa en las canciones de los bardos, en los rumores de la corte, en las

habladurías de los campesinos, en las maldiciones de los enemigos, en los cuentos de los comerciantes, y en las alabanzas de la nobleza. La gente es así consciente del Renombre de los demás porque todos son partícipes de la misma sociedad; si bien los personajes realmente no son capaces de cuantificar su Renombre, sí son conscientes de su estatus relativo con respecto a los demás.

El Renombre es pues una cuantificación de la posición social del aventurero con respecto a los demás. O lo que es lo mismo, el Renombre representa la "cantidad" de reputación del personaje, no su "calidad".

GANANDO RENOMBRE

Cualquier acontecimiento dramático que tiene lugar en el juego es una potencial posibilidad de ganar Renombre. Sin embargo, los eventos rutinarios o mundanos raramente proporcionan la oportunidad de ganar Renombre. A veces, la simple participación en un evento significativo es suficiente, pero por lo general se requiere una acción exitosa para ganar Renombre.

Ejemplos de acontecimientos que pueden proporcionar Renombre son derrotar a un enemigo en combate, casarse, acceder a la nobleza, exhibir habilidades con éxito en la corte, gastar una gran suma de dinero, y encontrar solución a un acertijo inquietante.

El Renombre también puede adquirirse a través de acontecimientos y circunstancias que ocurren en el transcurso, fuera de las sesiones de juego, sin la interacción directa de los personajes.

Ser propietario de tierras y castillos, por ejemplo, otorga Renombre al personaje cada año. La notoriedad y reputación también otorgan Renombre anualmente.

El Renombre, una vez obtenido, no puede perderse, salvo que se pierda Estatus durante el segmento de Fin de Año de una Fase de Comunidad (ver página 174 en el Libro del Aventurero). En ese caso, el Renombre cae al valor mínimo de ese rango de Estatus.

RENOMBRE Y ESTATUS

Una vez el héroe acumula Renombre, es inevitable que el jugador quiera saber qué cantidad de Renombre se corresponde con un rango de Estatus.

Menos de 1000 = 0 Estatus:

Vagabundos sin hogar, conjuradores ambulantes, aventureros desconocidos.

1000 = 1 Estatus:

"Conocidos". Montaraces.

2000 = 2 Estatus:

"Respetados". Ciudadanos respetables.

4000 = 3 Estatus:

"Notable". Conocido por todos en su región natal (Bosque Negro, Erebor, La Comarca, etc.), y uno de los mejores al servicio de su Señor. Oficiales, Sheriffs.

8000 = 4 Estatus:

"Famoso". Conocido a través de todo el Reino (Rhovanion, Gondor, Arnor, Arthedain, Dorwinion, etc.), uno de los mejores en la tierra. Consejeros, alguaciles, mariscales, personalidades prominentes.

16000 = 5 Estatus:

"Extraordinario". Conocido a través de la Tierra Media. Consejero jefe, caudillo, gobernador, alcalde, thain, senescal.

32000 = 6 Estatus:

"Renombre mundial". Conocido en tierras distantes como Haradwaith, Khand o Rhûn. Rey.

RECOMPENSAS DE RENOMBRE

En esta sección se ofrecen unas pautas, pero no reglas absolutas, para ganar Renombre.

Muchos éxitos en el juego no merecen Renombre, y aquellos que sí, normalmente sólo otorgan al personaje un Renombre *ordinario*. Los puntos destacables en la carrera de un personaje son acontecimientos extraordinarios. Aquellas ocasiones en las que se pueden ganar más de 1000 puntos son invariablemente únicas y mortales (La Batalla de los Cinco Ejércitos, por ejemplo). Primero, determina la categoría apropiada para el acontecimiento: *trivial*, *nimio*, *ordinario*, *heroico*, o *extraordinario*.

RECOMPENSAS BÁSICAS RENOMBRE

Renombre obtenido

Trivial 0

Nimio 1

Ordinario (Por defecto) 10

Heroico 100

Extraordinario 1000





Trivial: En el juego, algunas acciones pasan desapercibidas y no aumentan en Renombre. Por ejemplo, un héroe no gana Renombre simplemente por desenvainar su espada, no importa cuán impresionante fue la floritura.

Nimio: La cantidad mínima de Renombre que un aventurero puede ganar por un acontecimiento significativo es 1 punto. Matar una serpiente puede otorgar 1 punto de Renombre si las circunstancias son apropiadas.

En la mayoría de los casos, si el acontecimiento aporta Renombre, el personaje debería de ganar más de 1 punto.

Ordinario: La cantidad más común de Renombre con la que se debería de recompensar una acción o acontecimiento significativos es 10 puntos.

La mayoría de las acciones normales que en el juego merecen alabanza deberían de recibir 10 puntos de Renombre. Éstas podrían ser la victoria contra un orco, un discurso acertado o un acto de coraje.

Los Maestros del Saber pueden recompensar a destacados jugadores con 10 puntos de Renombre (por acción) como recompensa a una buena y creíble interpretación.

Heroico: Los actos más heroicos o los acontecimientos más importantes deberían proporcionar 100 puntos de Renombre. Según esta definición, un acontecimiento heroico tiene un orden de magnitud más significativo que un acontecimiento ordinario. Mantén en mente que 100 puntos es una cantidad sustancial para una sola acción o acontecimiento. Este podría ser matar a un troll o un éxito extraordinario en una gran batalla. Aún así, algunas acciones y acontecimientos heroicos pueden otorgar de 250 a 500 puntos.

Extraordinario: Para una acción o evento que significa una oportunidad única en la vida, 100 puntos de Renombre son claramente insuficientes. Tales acontecimientos y acciones extraordinarias otorgan 1000 puntos, un orden de magnitud superior al otorgado por las acciones heroicas. Las aventuras que conceden la oportunidad de conseguir un Renombre extraordinario son extremadamente raras; sólo algo increíble,

una acción imponentemente heroica y acertada, se considera extraordinaria. Quizás sólo una aventura entre veinte, como mucho, podría ofrecer esta oportunidad.

Tales aventuras deberían implicar un gran riesgo o demandar grandes actuaciones por parte de los personajes.

Por ejemplo, derrotar a una criatura extraordinaria como un dragón podría reportar 1000 puntos, si el Maestro del Saber lo considera apropiado.

Unos pocos actos extraordinarios y alejados de la aventura pueden otorgar Renombre extraordinario, y cada uno de ellos, con una única excepción, puede ocurrir sólo una vez en la vida del héroe:

- Convertirse en rey.
- Casarse (este hecho puede ocurrir más de una vez en la vida del aventurero).
- Morir heroicamente en batalla.
- Unirse a un concilio de gente importante, como el Concilio de Elrond.

Renombre adicional

Algunas veces la naturaleza o las circunstancias de un hecho garantizan una bonificación al Renombre otorgado. El Maestro del Saber y los jugadores deberían estar atentos a situaciones insólitas, éxitos desesperados, soluciones apasionantes e incidentes dramáticos que pudieran garantizar una bonificación.

Algunos motivos para conceder renombre adicional podrían ser:

- Éxito en combate contra mala proporción (peor de 3 a 1): añade 100 por héroe.
- Testigo extraordinario del acontecimiento: añade 25 por un gran noble (Mariscal, Thain, Senescal), 50 por un personaje de las novelas; 100 por tu señor.
- Ayudar a un héroe famoso de la Tierra Media, añade 100 de Renombre.
- Espectáculo extraordinario, añade 10.
- Hacer reír al Maestro del Saber, añade 10.



EJEMPLOS DE RENOMBRE

Usa las siguientes directrices como punto de partida para otorgar Renombre.

En unos pocos casos existe un límite en el máximo de Renombre que se puede conseguir por un motivo concreto.

Derrotar Adversarios

Considera "derrotar" como sinónimo de que el adversario se ha rendido, ha sido capturado, ha quedado incapacitado o ha muerto. Si los planes del adversario han sido derrotados, pero él escapó, no se gana Renombre (pero mira "Tareas Exitosas" más abajo en esta tabla).

Si varios aventureros cooperan para derrotar al adversario, el Renombre ganado se divide entre ellos.

Adversarios

Campesino rebelde = 1
Ladrón = 10
Bandido ordinario = 15
Bandido notable = 50
Montado y con armadura = 100
Enemigo famoso (4000+ Renombre) = 250
Enemigo extraordinario (8000+ Ren.) = 500

Animales y Criaturas

Rata = 0
Serpiente enorme = 1
Lobo = 5
Oso = 10
Oso polar enorme = 100
Gran Orco = 65
Rastreador snaga = 10
Uruk negro = 30
Mensajero de Lugbúrz = 25
Cacique Orco = 30
Arquero trasgo = 10
Guardia Orco = 25
Soldado Orco = 15
Attercops = 20
Gran Araña = 45
Troll de las cavernas = 90
Troll de las colinas = 100
Troll de las colinas jefe = 110
Troll de las montañas = 115
Troll de piedra = 85
Huargo = 15
Líder de los lobos = 25

Hombre-lobo del Bosque Negro = 90
Sabueso de Sauron = 30
Gran murciélago = 15
Sombra secreta = 45
Bruja del Pantano = 25
Habitante del pantano = 15
Hobotrasgo = 45
Ogro del Pantano = 90
Espectro Nocturno = 65
Guerrero muerto viviente = 20
Ser del Pozo = 55
Troll de la nieve = 95
Dragón de Frío = 140

La forma de calcular el Renombre que otorga un adversario es sencilla: simplemente suma Nivel de atributo + Aguante + Odio y redondea el resultado.

Éxito con Habilidades

Cualquier uso acertado de una habilidad en una situación importante o crítica puede otorgar una recompensa en Renombre.

10 es lo apropiado para un éxito ordinario.
20 es lo apropiado para un gran éxito.
30 es lo apropiado para un éxito extraordinario.
20 es lo apropiado para actos ante la nobleza, 40 para un gran éxito y 60 para un éxito extraordinario.

Honores únicos, Títulos, y Ceremonias

Se gana Renombre cuando se reciben honores que son significativos para el héroe y su sociedad. Estos honores únicos se reciben durante el segmento de Fin de Año de una Fase de Comunidad (ver página 174 en el Libro del Aventurero).

Una muerte heroica, el último gran honor que un héroe puede obtener, está listado aquí.

Capitán = 100
Heraldo, Sheriffs = 150
Conde, Thane = 350
Consejero, Alguacil, Mariscal = 500
Caudillo, Thain, Senescal = 750
Rey = 1000
Oficial de un conde = 35
Oficial de un mariscal = 50
Oficial de un senescal = 75
Oficial de un Rey = 100

Participar en la Reunión de los Cinco

Ejércitos = 100

Muerte heroica = 1000

Casamiento

Cuando contraen matrimonio, tanto el esposo como la esposa ganan un Renombre igual al Renombre de su pareja, hasta un máximo de 1000 puntos. Si uno de los cónyuges excede los 1000 puntos, no se ganan los puntos adicionales.

Si muere su pareja y un personaje se vuelve a casar, él o ella gana el Renombre por su nuevo cónyuge normalmente.

Las subsiguientes ganancias de Renombre durante la campaña (por derrotar enemigos, etc.) son personales, no se comparten, a diferencia de la recolección mutua de Renombre obtenida con el matrimonio.

Derroche visible

Por lo general, cada punto de Tesoro gastado otorga 1 punto de Renombre.

Tierras en propiedad

Este Renombre es recibido anualmente por el héroe que posee tierras.

Renombre anual = los ingresos anuales en Tesoro, hasta un máximo de Renombre de 100 por año.

Una heredad = 6/año

Varias heredades = 30/año

Muchas heredades = 100/año

Castillos en propiedad

Este Renombre es recibido anualmente por el héroe que posee castillos. Se colecta anualmente, hasta un máximo de 100 por año, como con las tierras.

Mota castral = 8/año

Castillo pequeño = 26/año

Castillo mediano = 36/año

Castillo grande = 51/año

Castillo muy fortificado = 66/año

Valor y Sabiduría

Cualquier valor de 1+ en Valor o Sabiduría otorga un Renombre igual a su valor x5 durante el segmento de Fin de Año de una Fase de Comunidad.

Participación en batallas

La recompensa por participar en batallas depende del tamaño de la batalla, así como de la actuación del personaje y de su ejército.

Batalla pequeña = 15

Batalla mediana = 30

Batalla grande = 45

Batalla famosa = 100

Victoria clara = x2

Resultado no concluyente = x1

Derrota clara = x0.5

Superado en más de 2 a 1 = x1.5

Superado en más de 5 a 1 = x2

Tareas Exitosas

Este Renombre se gana cuando se completa una tarea de manera exitosa. Un escenario o aventura puede requerir completar varias tareas como parte del proceso.

Premia las tareas con Renombre siempre que éstas sean importantes para el escenario y ofrezcan algún desafío. No es obligatorio que haya tiradas, y no se necesita matar adversarios. El Renombre conseguido puede complementar al Renombre adicional obtenido de matar adversarios, participar en acontecimientos importantes, etc. Si a un héroe su señor le encomienda específicamente acabar con un famoso cacique orco, éste gana tanto el Renombre por derrotar al adversario como el Renombre por realizar la tarea.

Asumiendo cooperación y una contribución similar, cada participante recibe una parte equitativa de Renombre. El Maestro del Saber debería reducir o eliminar la parte de aquel personaje que de una u otra manera no haya contribuido en la tarea.

Tarea trivial (salvar a una dama de un lobo salvaje) = 1

Tarea ordinaria (llevar un mensaje a través de tierras salvajes) = 10

Tarea heroica (liberar prisioneros de una tribu de orcos, o llevar un mensaje a través de tierras oscuras o de la Sombra) = 100

Tarea muy heroica (liderar un pequeño ejército para repeler una horda invasora de sirvientes de la Sombra) = 250

Tarea extraordinaria (llevar el Anillo Único al Monte del Destino) = 1000