

En este color vienen las reglas que utilizo para mi grupo de juego



- RESUMEN DE REGLAS -

*"Tres anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los Señores Enanos en casas de
piedra. Nueve para los Hombres Mortales
condenados a morir. Uno para el Señor Oscuro,
sobre el trono oscuro. Un Anillo para
gobernarlos a todos. Un anillo para
encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y
atarlos en las tinieblas en la Tierra de Mordor
donde se extienden las Sombras."*

TIRADAS DE DADOS

El Maestro del Saber marca un número objetivo a superar con los dados de éxito y proeza. Si sale Ψ : éxito automático. Si sale Φ : fallo automático. (En el caso de tiradas hechas por enemigos las runas se hacen a la inversa).

Si supera la tirada se tiene que ver si hay grados de éxito, esto se mira como tantos Φ haya sacado, ninguno es un éxito normal, uno es un gran éxito y dos es un éxito extraordinario.

NO	Dificultad (Rango de habilidad 3)
10	Muy fácil
12	Fácil
14	Moderada
16	Difícil
18	Muy difícil
20	Desalentadora

La tirada que se realiza normalmente tiene una NO de 14.

Una tirada épica sería si la acción esta fuera del alcance, se consigue si el jugador consigue en la tirada como mínimo una Ψ y un Φ .

Tiradas enfrentadas: Primero tira el desafiante, si falla gana el otro, si acierta el otro tira, si este falla gana el desafiante, si empatan gana el que tenga mas resultados de Φ y sino el que tenga mayor número en el dado de proeza, máximo Ψ mínimo Φ .

Tiradas prolongadas: Si los héroes tienen que hacer una acción prolongada y tienen tiempo para ella pueden hacer una tirada de este tipo, se reduce el NO de la siguiente manera:

NO reducido en un nivel: se requieren tres tiradas con éxito.

NO reducido en dos niveles: se requieren *cuatro tiradas con éxito.*

NO reducido en tres niveles: la acción requiere *cinco tiradas con éxito.*

Si los jugadores tienen un gran éxito se rebajan 2 tiradas al total y 3 si es éxito extraordinario.

Mirar en la página 23 del libro del Maestro del Saber para ver ejemplos en la tabla.

Si el héroe que hace la tirada está cansado, los valores con contorno no cuentan y si está desanimado y sale Φ , sufre un brote de locura y pierde el control.

Si el héroe falla la tirada, puede gastar un punto de esperanza para invocar la puntuación de atributo (Cuerpo, Corazón o Mente) y sumarlo a la tirada fallida. En caso de que la tirada fuese sobre una habilidad marcada como favorita, el valor que se suma es la puntuación favorita.

INVOCAR RASGO

- **Invocación automática:** Cuando un Rasgo demuestra que no hace falta tirada, si la tirada no es muy relevante, el Maestro del Saber permite un éxito automático normal sin tirada.

Acción relevante: Cuando el maestro del Saber describa una situación en la que los jugadores tienen que asegurarse el éxito con una tirada, los jugadores pueden reclamar un rasgo rebajando un nivel a la dificultad de la tirada.

Cuando se invoca un Rasgo, si el jugador lo hace muy bien, se puede conceder un punto de avance.

OTROS ASPECTOS

- **Aguante:** Se puede perder de varias formas: combatiendo, viajando, etc. Cuando se llega al umbral de fatiga, se marca en la hoja del personaje como Cansado y, a partir de ahora, todas las tiradas en el dado de éxito no tienen en cuenta los resultados en contorno. Si llega a 0 queda inconsciente. Se pueden recuperar puntos descansando bien a menos que estén heridos o enfermos

- **Esperanza:** Se empieza el juego con 0 puntos de Sombra. Si los puntos de Esperanza son iguales que los de Sombra, se marca la casilla de Desmoralizado. Si la puntuación de Esperanza es de 0, no puede hacer nada, huirá de todas las peleas y no tendrá valor para nada.

- **Puntos de comunidad:** se pueden usar en cualquier momento del juego, siempre que la mitad o más de los jugadores estén de acuerdo en que sean gastados por un jugador. Si no hay consenso el jugador puede coger el punto igualmente, pero deberá anotarse un punto de Sombra. Por cada punto gastado se puede coger un punto de la comunidad.

Los puntos de comunidad se restauran al inicio de cada sesión de juego.

- **Focos de comunidad:** sirven para dos cosas.
Como fuente de esperanza: El héroe recupera un punto de Esperanza al final de la sesión de juego siempre que su foco de comunidad no haya sido herido o dañado durante la sesión. Si resulta herido gana un punto de Sombra; si muere 3.

Como fuente de inspiración: Si el héroe gasta un punto de Esperanza para intentar salvar o proteger a su foco de comunidad, ese punto se restaura automáticamente.

- **Niveles de vida:** Los jugadores dependen de su nivel de vida para saber si pueden comprar algo o si deberían llevar algo de serie. Ejemplo: Un nivel de vida frugal no podría permitirse pagar una ronda en la taberna. O un buscador de tesoros prospero se supone que podría llevar un juego de ganzúas de buena calidad. Otro ejemplo sería comparar los niveles de vida para comprar algo, un mercader con un nivel de vida prospero puede no ver nada de interés en un hombre del bosque (frugal) para venderle algo a cambio.

- **Características de las armas:**

- **Daño:** El valor que se resta al aguante si el ataque tiene éxito.

- **Filo:** Si en el dado de proeza se iguala o supera esta puntuación se considera que se ha hecho un golpe perforante y el objetivo debe llevar a cabo una tirada de protección.

- **Herida:** Es el NO de la tirada de protección para evitar ser herido cuando se sufre un golpe perforante con este arma.


- **Tesoros:** Si los héroes transportan el tesoro, cada punto es igual a un punto de impedimenta.

- **Estatus:** Valor que se mira al final del año.

DESARROLLO DE LOS HÉROES

- **Puntos de experiencia:** Los jugadores reciben un punto de experiencia al finalizar cada sesión de juego. Si han conseguido el objetivo propuesto 2 puntos.

- **Puntos de avance:** Si hay una tirada "Memorable" se puede conceder un punto de avance al jugador. Se anota en la derecha en el apartado GRUPO DE HABILIDADES hasta



un máximo de tres. Al final en la fase de comunidad se pueden gastar.

- **Objetivo de la compañía:** En el transcurso de la aventura los jugadores deben decidir cual es su objetivo, presentado por el Maestro del Saber. A medida que avanzan en ese transcurso, se van dando más puntos de experiencia.

- **Sabiduría y Valor:** Podrán gastar puntos hasta un máximo de 6 en cada una para recibir bendiciones o mejoras. Durante el juego puede darse el caso de que tendrán que hacer tiradas de Corrupción o de Miedo y estarán basadas en estos valores. En estas tiradas podrán invocar el atributo de Corazón para modificar el resultado (Esto se hace gastando un punto de Esperanza).

VIDA Y MUERTE

- **Cansado:** Cuando un jugador llega al umbral de Fatiga, marca la casilla de Cansado y todas las tiradas en el dado de éxito con resultado 1, 2 y 3 se consideran 0. Puede darse el caso de que el cansancio sea temporal debido a la tensión del combate.

- **Agotamiento:** Si el aguante del jugador llega a 0, queda inconsciente. En cuanto recupere 1 punto de Aguante se despierta.

- **Recuperar cansancio.** Una noche de descanso recupera los siguientes puntos:

Héroe herido con herida sin tratar, recupera 2 puntos de aguante.

Héroe herido con herida tratada, recupera 4 puntos de Aguante.

Héroe no herido recupera 4 puntos de aguante más tantos puntos como su puntuación de Corazón.

Una noche en un refugio seguro y bien descansado pone al día el umbral de fatiga de los jugadores *sumando a ese umbral las ganancias anteriores de fatiga.*

- **Desanimado:** Si el umbral de Esperanza baja o iguala el valor de Sombra el héroe está desanimado y puede sufrir un brote de locura (Página 58, libro del Maestro Del Saber) Si el valor de Esperanza es igual a 0

huirá a cualquier indicio de combate o tensión

- **Herido:** Cuando un héroe es herido se marca la casilla y sigue combatiendo igual, el cansancio es independiente de esto, pero si recibe otra herida queda inconsciente.

- **Moribundo:** Si el héroe herido queda con 0 puntos de aguante, se desmaya y está moribundo.

- **Golpe mortal:** Si un personaje herido recibe otra herida y al mismo tiempo su aguante llega a 0, muere. Si un héroe inconsciente, que no este protegido, es atacado durante un turno, muere por un golpe de gracia.

- **Envenenado:** Si envenenan al personaje se considera como si estuviera herido, con los mismos efectos, más los efectos del veneno.

- **Recuperación:** Justo después de un combate, si tienen media hora para descansar y no están heridos recuperan cansancio tanto como puntos de Corazón. Igual pasa si esta Inconsciente.

- **Heridas tratadas:** Se hace una tirada de curar con NO 14, si tiene éxito se considera tratada y se recupera tal y como he indicado arriba, si esta inconsciente tendrá que hacerlo otro. No se puede repetir la tirada hasta pasado un día. Si el personaje esta moribundo se trata igual, pero con la excepción de que si en 12 horas no se trata muere.

Las heridas se curan del todo cuando recuperan su total de Cansancio.

IMPORTANTE: Los jugadores pueden quitarse objetos para bajar o subir el umbral de cansancio.

Se puede invocar el atributo corazón una vez por combate, durante o después de este, para recuperar tantos puntos de aguante como nivel de atributo favorito, al coste de un punto de esperanza.



VIAJAR

1. Fijar la ruta: Los jugadores fijan la ruta en el mapa.

2. Distancia: La distancia se mide por casillas, cada casilla representa 16 Km. Hacer el calculo por días.

3. Terreno: Según el terreno se mide el kilometraje efectivo. (El calculado anterior es el "teórico" y este es para calcular los días reales). Según tabla:

Clave en mapa	Dificultad	Modificador
-	Muy fácil	x 0,5
Blanco	Fácil	x 1
Verde	Moderada	x 1,5
Naranja	Difícil	x 2
Marrón	Muy difícil	x 3
Rojo	Desalentadora	x 5

4. Velocidad: Se calcula la velocidad con la que llegaran a su destino. Según tabla:

La Compañía viaja...	Km. al día
A pie	32
A caballo	64
En barca por un río	32 corriente abajo y 16 corriente arriba

5. Pruebas de fatiga: A realizar por los héroes durante los viajes, según tablas:

Tabla de estaciones:

Estación	Una prueba de fatiga cada...
Invierno	3 días
Primavera	5 días
Verano	6 días
Otoño	4 días

Tabla de regiones: (Mirar página 34 del libro del Maestro del Saber)

Planificar de antemano: todos los jugadores tienen derecho a una tirada de Saber y se toman en cuenta la mejor de todas las tiradas y todas las fallidas. Sobre un NO 14.

La mejor tirada, pueden escoger una opción con un éxito, dos con un gran éxito y 3 con un éxito extraordinario:

- La longitud del viaje se reduce en 1 día hasta un mínimo de 1.
- Se permite que un héroe pase automáticamente una prueba de fatiga.
- Se reduce en un nivel en la tabla de NO todas las tiradas de Viajar hechas por un héroe.

Todas las tiradas fallidas hacen que la longitud del viaje aumente en 1.

** Si se supone que un héroe conoce bien la zona, porque es de por allí o ya ha viajado allí alguna vez, se le puede conceder un bonificador de atributo gratis.*

Si los jugadores deciden coger ponis o barcas deberán empezar en un asentamiento de los pueblos libres (mirar tabla de la página 156 para ver quien puede pagarlo). Si los jugadores van en pony o barcas las tiradas fallidas suben la fatiga la mitad, redondeando hacia arriba.


Compañeros de Viaje: Al hacer un viaje todos los jugadores se reparten una tarea. A excepción del guía, los demás puestos se pueden repetir, pero un personaje no ocupará más de un puesto a la vez.


Guía: La mejor puntuación en viajar.

Exploradores: la mejor punt. en explorar.

Cazadores: la mejor puntuación en cazar.

Vigilantes: la mejor puntuación en alerta.

Durante el viaje se realizaran pruebas de viajar para ver las dificultades. Si fallan, su umbral de Cansancio aumenta tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga (1 buen tiempo, 2 invierno). Si sale , se desencadena una secuencia de peligro. Entonces hay que tirar un dado de proeza con los siguientes resultados:

: A elección de los jugadores


1-3: El guía

4-5: El explorador

6-7: El cazador

8-9: El vigía

10: Todos los compañeros

: Se escoge un papel no cubierto, si lo hay.

Si en los peligros no hay un héroe que haga el rol requerido, un héroe puede gastar un punto de Esperanza para suplir al compañero.

Descripción de PELIGROS: Páginas 35 – 36 del libro del Maestro del Saber.

COMBATE

Comienzo

Se detalla la situación del combate.

Determinar Iniciativa

La iniciativa se determina realizando tiradas de Guerrear contra un NO de 12 si están emboscando, contra un NO de 14 en situación normal y contra un NO de 18 si son emboscados. Estas tiradas determinan el orden de iniciativa y el número de ventajas de combate para cada jugador (ver mas abajo).

Las tiradas de iniciativa de los enemigos de la compañía se dividen en grupos, si tenemos en el grupo un caudillo orco, varios soldados orcos y un troll, realizaremos una tirada de iniciativa por cada grupo de enemigos del mismo tipo.

Voleas iniciales

Si hay una distancia importante entre los dos grupos se puede realizar una volea o dos para los ataques a distancia. Se hacen a la vez y se determinan de la siguiente manera:

- La dificultad tiene un NO de 12 mas la puntuación de parada del objetivo y de escudo, si lleva.
- Si un objetivo es consciente de que va a ser atacado su puntuación de escudo se dobla para defenderse.
- Cada combatiente defensor tiene permitido ejecutar una volea de lanza, dos de arco largo y tres de arco corto.
- Cada combatiente atacante tienen permitido ejecutar una sola volea arrojando una lanza.
- Estos ataques son simultáneos.

Ventaja de combate

Si en nuestra tirada de iniciativa obtuvimos un éxito ordinario, gran éxito o éxito extraordinario recibiremos una serie de ventajas durante el combate

Un éxito ordinario concede un dado de éxito, un gran éxito dos y un éxito extraordinario 3.

Estos dados se guardan como de "reserva" para emplearlos en el combate cuando mas lo necesiten.

Emboscadas

Al sufrir una emboscada, las tiradas pueden ser de Alerta o Guerrear, la mejor en estos casos. Si se trata de una criatura salvaje la tirada es de Cazar. Todos tienen que hacer una tirada. El NO normalmente es 14, sino mirar la tabla de la página 42 del libro del Maestro del Saber.

- Si un jugador falla una tirada no puede hacer ventaja de combate.
- Si un jugador tiene un éxito ordinario ataca normalmente, si tiene un gran éxito alerta a un compañero que haya fallado y con un éxito extraordinario alerta a dos compañeros.

Hacer una emboscada, las tiradas pueden ser de Guerrear para grupos grandes, Cazar para situaciones inesperadas y en las tierras salvajes y Sigilo para acercarse poco a poco. Todos tienen que hacer una tirada. El NO normalmente es 14, sino mirar la tabla de la página 43 del libro del Maestro del Saber.

- Si un jugador tiene un éxito ordinario ataca normalmente, si tiene un gran éxito ayuda a un compañero que haya fallado y con un éxito extraordinario ayuda a dos compañeros.

Si todos los héroes tienen éxito los enemigos no podrán realizar voleas iniciales

Combate Cuerpo a Cuerpo

Asalto de combate: Tiempo en el que se lleva a cabo una acción significativa, atacar, tirar abajo una puerta, librera un cautivo... las acciones triviales tipo dar un objeto o dejarlo caer no cuentan como acción.

Posición: Al inicio de cada asalto declara la posición asumida por su héroe (vanguardia, abierta, defensiva o retaguardia) Sólo puede en retaguardia si hay dos o mas héroe delante de el.

No hay restricciones a la posición pero un héroe que se encuentre en retaguardia puede huir de la zona de combate al inicio del asalto.

Posiciones de combate:

Posicion	NO	Orden de acción
Vanguardia	9	Exitos en la tirada de
Abierta	9	Guerrear y después la
Defensiva	9	puntuación máxima en
Retaguardia	9	el caso de un éxito ordinario.

El orden de acción lo marca la tirada de iniciativa.

El NO en cuerpo a cuerpo es el que tienen que tener para dar y para recibir los héroes.

En retaguardia sólo pueden ponerse si el total de enemigos no es mas de el doble de la compañía. Solamente pueden ser atacados a distancia.

Ataques: Cuando se intercambian golpes según la posición el NO se modifica según la puntuación de parada que tenga el héroe incluido escudo. Esto también se aplica a los monstruos.

Luchar a la defensiva: Poner especial atención en parar o esquivar los golpes de tu oponente aumenta su dificultad para impactar en 3, pero tus ataques son menos efectivos aumentando en 3 la dificultad de impactar a tu enemigo.

Ataques de pelea y arrojadizos: La habilidad inicial de pelea, que colocaremos en uno de los apartados en blanco de las habilidades de armas, será igual a la mitad del valor del personaje en atletismo redondeando hacia arriba. Esta puntuación se subirá con el gasto normal de experiencia. Tanto para ataques de pelea como arrojadizos con cualquier cosa que se tenga a mano para tirar, el daño será 1 mas cuerpo en caso de éxito grande o extraordinario.

Los ataques a distancia también se suman la parada como el anterior. Puede haber voleas preliminares si hay espacio entre los dos grupos.

Se puede invocar el bonificador del atributo Cuerpo en los combates para añadirlo a la tirada.

Perdida de aguante: Si un ataque es un éxito, quita el valor de daño del arma en Aguante. Si tiene un gran éxito se le suma la puntuación de daño. Si es un éxito extraordinario la puntuación de daño es el doble.

Desequilibrio: después de un ataque con éxito puede desequilibrarse el jugador. El Aguante que le quitan es la mitad, pero en el siguiente turno de asalto no podrá hacer nada (si podrá recibir ataques).

Quitarse el yelmo: Puede gastar un asalto en quitarse el yelmo y rebajar 3 puntos de impedimenta. Esto sólo es efectivo si los jugadores no estaban cansados antes.

Golpes perforantes: Si un jugador al atacar consigue el valor de filo de su arma, el jugador defensor deberá tirar una prueba de protección con un dado de proeza y tantos dados de éxito como indique su armadura. El NO es igual a la puntuación de herida del arma. Se puede gastar un punto de Esperanza para invocar el atributo Cuerpo.

Golpes apuntados: Intentar una especie de critico. Es una tirada normal de ataque, pero sólo funciona si por lo menos sale un 6°. Si no sale un 6°, el ataque falla aunque se llegue al NO. Si el NO no es superado y además sale 4°: falla y además es una pifia. La pifia afecta al héroe en que la

próxima vez que le ataquen no cuenta su puntuación de parada a la suma de NO; es el NO a pelo, sin ningún bonificador, ni de virtud, ni nada.

Si sale un 6 o más se trata como cualquier ataque normal (perforante y demás), pero además, según el arma, pasa lo siguiente:

Tipo de arma	Golpe apuntado con éxito
Arcos	Golpe perforante se cual sea el resultado del dado de proeza.
Espadas hachas	Al objetivo le cae el arma. El escudo del objetivo es destruido.
Lanzas	Golpe perforante se cual sea el resultado del dado de proeza.
Piqueta	El escudo del objetivo es destruido.

TAREAS DE COMBATE

En vez de un ataque, según la posición, pueden realizar las siguientes Tareas con un NO de 14:

Intimidar a un enemigo (Posición de vanguardia):

Tirada de Impresionar o Guerrear, el NO es 10 + la puntuación mas alta de atributo de los enemigos. Un héroe que acaba de recibir una herida no puede hacerlo.

Si la tirada acierta los enemigos pierden puntos de odio, si el jugador falla pierde un punto de esperanza.

Éxito ordinario: 1 punto de odio
Gran éxito: 2 puntos de odio
Éxito extraordinario: 3 puntos de odio

Los puntos de odio perdidos se reparten según quiera el Maestro del Saber.

Reagrupar a los camaradas (Posición abierta):

Se hace una tirada de Inspirar o Cantar. Si falla pierde un punto de Esperanza, si acierta

todos los compañeros reciben puntos de Aguante, incluido el que hace la tirada.

Éxito ordinario: 1 punto de Aguante
Gran éxito: 2 puntos de Aguante
Éxito extraordinario: 3 puntos de Aguante o tantos puntos de Aguante como la puntuación básica de Corazón del héroe reagrupador (si la habilidad de Inspirar o Cantar era favorita se suma el valor favorito de corazón).

Proteger a un compañero (Posición defensiva):

Un personaje puede proteger a otro que este en posición abierta o de vanguardia. Después de anunciar las posiciones, debe anunciar el nombre del héroe que quiere proteger. Si ese héroe es atacado, el personaje defensivo puede gastar un punto de Esperanza para convertirse en el objetivo del ataque, que se resuelve normalmente.

Preparar disparo (Posición de retaguardia):

El jugador puede pasarse el turno apuntando y al siguiente asalto, si acierta la tirada, se considera que ha llevado a término un ataque con golpe apuntado.


Escapar del combate (Cualquier posición):

Si el héroe está en retaguardia, al siguiente asalto huye normalmente. Si estaba en combate cuerpo a cuerpo al final de un asalto, puede hacer una tirada de Atletismo con un NO de 10 + el nivel de atributo más alto de entre los enemigos. Si es un éxito escapa. Si luchaba contra más de un oponente, necesita un gran éxito o un éxito extraordinario. Si falla continúa luchando.

ENCUENTROS

Si los héroes se encuentran con un individuo digno de atención o en un evento social importante se considera un encuentro.

Los héroes deben tener claro el objetivo de ese encuentro antes de empezar. (Lo hablan entre ellos)



Presentación: tienen que elegir entre presentarse uno a uno o intentar sacar provecho de un orador y que éste los presente como grupo y haga las tiradas.

Antes de empezar a hablar, el grupo o el orador pueden hacer tiradas de saber o perspicacia para intentar saber cual es la posición de la persona con la que hablan.

Otras tiradas útiles durante la presentación pueden ser:

- Impresionar: funciona mejor con un orador y evita centrarse en los otros personajes ya que el orador llama mucho la atención.
- Cortesía: funciona mejor individualmente y sobre todo con gente de confianza. Si no ocultan sus intenciones mejor. Una tirada fallida hace que el personaje no tome un partido activo en el encuentro.
- Acertijos: mejor con orador para intentar sonsacar algo con preguntas que saquen mucha información a cambio de poca. Una tirada fallida resulta mala, ya que genera desconfianza.

Interacción: una vez hecha las presentaciones pasan a hablar sobre el encuentro o lo que necesiten.

Parte central de la acción y tiradas útiles para ver que pasa durante el encuentro.

Tiradas:

- Perspicacia: para ver las emociones de quienes interactúan y sacar información pasiva.
- Inspirar: a un orador le sirve para elevar la moral de un grupo o un líder deprimido.
- Persuadir: sirve para conseguir una mejor impresión que en la presentación, si ésta ha sido mala.
- Acertijos: para jugar al juego como Bilbo o para sacar información relevante.
- Cantar: la canción adecuada sirve para relajar y ser más sociable.

FASE DE COMUNIDAD

La fase de comunidad puede ser una semana de descanso después de una aventura o una estación entera, cada uno en su casa, después de un año de aventuras.

Los héroes tienen que decidir cómo pasan la fase de comunidad.

La compañía se retira a un santuario. Al inicio el santuario sólo puede ser la Ciudad del Lago. Si se separan pueden ir a casa, pero eso sólo pasa al final del año. Podrán más tarde abrir santuarios si los descubren.

En la fase de comunidad, los puntos de comunidad se restauran por completo.

Para invertir el tesoro de los héroes deben volver a casa.

Si en la fase de comunidad de final de año un héroe pasa esa fase lejos de su hogar, deberá pagar tantos puntos de tesoro como puntuación de estatus tenga para no perder un punto de la misma.

Actividades: los héroes deben relatar que hacen durante su fase de comunidad.

Desarrollo heroico: en este momento pueden gastar los puntos de experiencia para ganar rangos de Sabiduría o Valor, Puntos de Avance y de Armas, etc.

Comprar un rango de Valor o Sabiduría (Tabla siguiente)

Se puede comprar un solo rango por fase de comunidad y se pueden ahorrar puntos para llegar a rangos mas elevados.

Comprar niveles de armas (Tabla siguiente)

Se pueden comprar niveles de armas siguiendo las mismas reglas anteriores aplicadas a los rangos, la excepción es que se puede especializar un rango de armas cultural entre paréntesis. Si se gastan los puntos, se puede indicar que arma específica se requiere, ya que es la única manera de poder tener esa arma como favorita.

Ejemplo: Rango 2 en (Espadas), se compra un rango más por 6 puntos y además se específica como Espadas Largas Rango 3.

Rango de Valor o Sabiduría	Nivel de habilidad de arma	Coste para alcanzar nuevo rango o nivel
-	♦	2
2	♦♦	4
3	♦♦♦	6
4	♦♦♦♦	10
5	♦♦♦♦♦	16
6	♦♦♦♦♦♦	25

Como gastar puntos de avance: Los héroes pueden gastar o ahorrar todos los puntos de avance como quieran, no hay restricciones como en el anterior caso.

Nuevo nivel a alcanzar	Coste
♦	4
♦♦	8
♦♦♦	12
♦♦♦♦	16
♦♦♦♦♦	20
♦♦♦♦♦♦	24

Empresas: Cuando los héroes acaban de poner al día sus capacidades y gastados los puntos, pueden hacer las siguientes empresas, pero sólo **dos de ellas**.

- Reunirse con un mecenas: todo el grupo podrá reunirse con un mecenas en la fase de comunidad para recibir apoyo y consejos. Los mecenas pueden ser diversos y pueden pedir algo a cambio. En el libro del Maestro del Saber se explican a Radagast y Beorn.
- Obtener un nuevo rasgo distintivo: los jugadores podrán substituir un rasgo viejo por uno nuevo de la lista general, si está bien justificado.
- Curar la corrupción: los jugadores pueden curar la corrupción. Si están en el santuario de la compañía, se les permite dos tiradas de Oficio o de Cantar con un NO de 14. Con un éxito reducen en **4** la puntuación de Sombra, con un gran éxito **8** puntos y con un éxito extraordinario **12** puntos. Si hacen esto fuera del santuario, concretamente en su hogar, tienen derecho a una tirada.

- Elevar el Nivel de Vida: durante esta empresa pueden gastar puntos de Tesoro para elevar la puntuación de Nivel de Vida durante un mes. Un punto de Tesoro para pasar el mes en Próspero y dos para pasarlo en Rico. Si al final del mes no se vuelven a gastar esos puntos, se retorna al Nivel normal.

- Elevar el estatus: se pueden gastar puntos de Tesoro para elevar el estatus, según la tabla:

Estatus a alcanzar	Puntos de tesoro
1	12
2	24
3	36
4	48
5	60
6	72

- Abrir santuario: si los héroes encuentran un santuario (Ej: Rivendel) y tienen buenas relaciones con su gente, pueden hacer una empresa todos juntos para hacer de éste su santuario actual. **En un santuario los puntos de fatiga se recuperan al doble de velocidad.**

Fin de año: los jugadores se retiran y pasan la fase de comunidad normalmente, pero además el Maestro del Saber relata los hechos acontecidos según la cronología del libro, los jugadores con un valor de estatus mínimo en 1 pueden decidir si han participado, directa o indirectamente, en esos hechos según su estatus.

