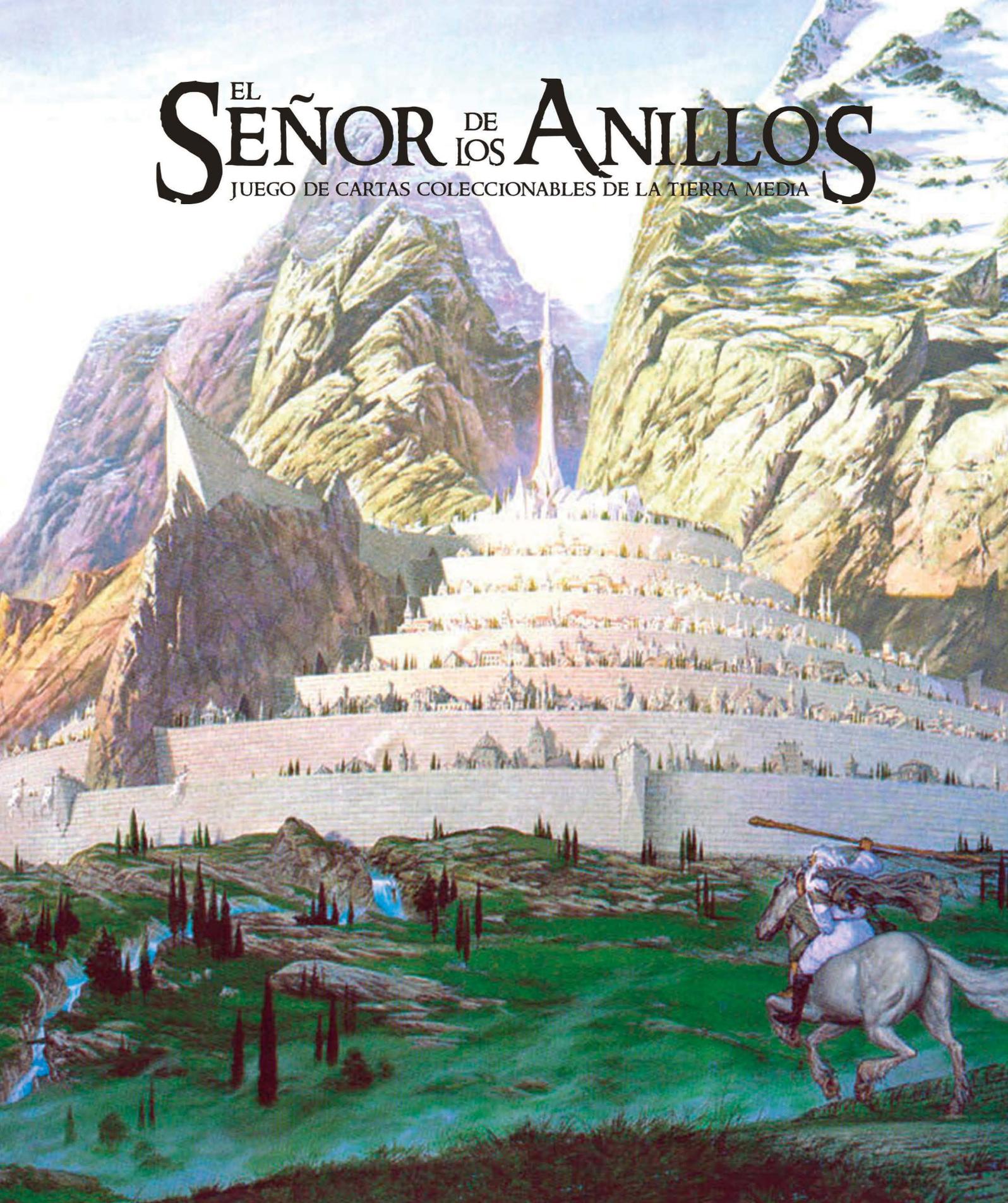


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES DE LA TIERRA MEDIA



LIBRO 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
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
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.”*

— J.R.R. Tolkien *El Señor de los Anillos*



Durante la Tercera Edad, los Valar enviaron cinco Magos a la Tierra Media para unir y aconsejar a los Pueblos Libres en su lucha contra Sauron, el Señor Oscuro. Sin embargo, se les prohibió dominar a los pueblos de la Tierra Media o enfrentarse al Señor Oscuro utilizando su mismo poder. Estos Magos fueron conocidos como los “Istari”, e individualmente asumieron los nombres de *Gandalf*, *Saruman*, *Radagast*, *Alatar* y *Pallando*.

“Con el consentimiento de Eru, enviaron a miembros de su elevada orden, pero investidos con el cuerpo de hombres, reales y no fingidos, sujetos a sus temores y los dolores y las fatigas de la tierra, vulnerables al hambre, la sed y la muerte; aunque a causa de sus nobles espíritus no morían, y solo envejecían por los cuidados y los trabajos de los largos años.”

— Los Istari. *Cuentos Inconclusos*

En *El Señor de los Anillos, juego de cartas coleccionables de la Tierra Media* (SATM), cada jugador representa a uno de los Istari. Su objetivo es reunir las fuerzas y recursos de los Pueblos Libres para resistir los ataques de Sauron mientras El Anillo Único es destruido. Sin embargo, los cinco Magos no han llegado a un acuerdo respecto a cuál es la mejor manera de cumplir su objetivo, de forma que deberán luchar por separado por las mentes, cuerpos y almas de los Pueblos Libres. Durante este viaje, deberán guiar a sus compañías a través de peligrosas regiones y lugares de la Tierra Media, en busca de preciados objetos, poderosos aliados y facciones dispuestas a colaborar en la lucha contra Sauron.

Durante este viaje cada jugador utilizará cartas de recursos para ayudar a sus compañías a cumplir con sus objetivos y cartas de adversidades para obstaculizar a las compañías de su oponente. En ese momento, los jugadores dejarán de lado su papel de Magos y pasarán a representar las fuerzas oscuras de Sauron.



REGLAS BÁSICAS Y REGLAS ESTÁNDAR

A continuación vienen descritas las **Reglas Básicas**. Una vez te hayas familiarizado con ellas, puedes pasar a las Reglas Estándar (R.E.). Con estas reglas puedes mover tus compañías sin utilizar el mapa de regiones, pero te recomendamos que lo uses ya que el movimiento es más fácil e intuitivo.

Las **Reglas Estándar** (R.E) vienen descritas en estos marcos de distinto color. Si es tu primera experiencia en SATM no es necesario que las leas. Podrás, entre otras cosas, influir personajes y facciones de tu oponente y usar una baraja complementaria.



ÍNDICE

LAS CARTAS Y LOS MAZOS	4
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	4
EL TURNO DE JUEGO:	6
1. FASE DE ENDEREZAMIENTO	6
2. FASE DE ORGANIZACIÓN	6
INFLUENCIA GENERAL Y DIRECTA	8
CORRUPCIÓN	8
3. FASE DE SUCESOS DURADEROS	10
4. FASE DE MOVIMIENTO	10
LUGARES Y REGIONES	11
EL COMBATE	13
CARTAS EN GUARDIA	14
5. FASE DE LUGARES	15
INFLUIR AL Oponente	16
6. FASE DE FINAL DE TURNO	17
CONDICIONES DE VICTORIA. EL CONCILIO LIBRE	17
REGLAS OPCIONALES	19
UN EJEMPLO DE PARTIDA	20
MAZOS DE INICIACIÓN	24
REGLAS EXPANSIONES	25
OBJETOS DE BOTÍN	25
AGENTES	25
LUGARES DE LAS PROFUNDIDADES	27
ADVERSIDADES-HUÉSPED Y ATAQUES DE RETENCIÓN	28
RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO	29

Gracias a los creadores del manual de juego del Rediseño de SATM, que nos han permitido usar sus archivos para adaptarlos a la estética original del juego y así crear esta nueva versión de las reglas para los jugadores que quieran iniciarse en el juego.
Y por supuesto al autor de este gran juego, Coleman Charlton. A todos vosotros va dedicado este pequeño homenaje.

Nai tiruvantel ar varyuvantel i Valar tielyanna nu vil.
"Que los Valar os protejan en vuestro camino bajo el cielo"

Aquí tienes la página en España del juego con las últimas actualizaciones y novedades: <https://meccg.es>

La sección sobre las reglas del juego es esta: <https://meccg.es/reglas/>

Foro oficial en España: www.meccg.es/foro

Foro oficial internacional: www.councilofelrond.org

Este es un proyecto Print&Play sin ánimo de lucro. Queda prohibida su venta u otros fines comerciales.



LAS CARTAS Y LOS MAZOS

En SATM existen cuatro tipos de cartas: **lugares**, **personajes**, **recursos** y **adversidades**. Durante la partida, cada jugador tiene que organizar estas cartas en los siguientes mazos y pilas:

- **Mazo de localizaciones:** Está formado por las cartas de lugares. Los jugadores podrán examinar este mazo libremente y elegir los lugares que quieran durante la partida.



- **Mazo de juego:** Está formado por personajes, recursos y adversidades. Antes de empezar, cada jugador tendrá que crear su propio mazo de juego.

Entre las cartas de **recursos** (fondo ocre) se encuentran objetos, aliados, facciones y sucesos, mientras que las cartas de **adversidades** (fondo negro) están formadas por criaturas y sucesos. Cada jugador **solo podrá jugar recursos durante su propio turno y adversidades en el de su oponente**.

Los **recursos** tienen un fondo ocre y elementos con tonos más claros.*



Las **adversidades** tienen un fondo negro y elementos con tonos más oscuros.



Aclaración: Pueden existir cartas que se puedan jugar como recurso o como adversidad. **Crepúsculo** y **Sangre Tùk** son ejemplos de ello.

R.E.: ► **Baraja complementaria:** Los jugadores podrán intercambiar cartas de esta baraja con las de su mazo de juego en determinadas circunstancias.

- **Pila de descartes:** En esta pila se colocan boca abajo las cartas **descartadas**. Cuando un jugador agote su mazo de juego, los **lugares descartados volverán a su mazo de localizaciones**, mientras que el resto de cartas (personajes, recursos y adversidades) se barajarán y se convertirán en su **nuevo mazo de juego**.

- **Pila de fuera de juego:** Las cartas **eliminadas** se colocan en esta pila. A diferencia de la pila de descartes estas cartas no pueden volver a entrar en juego.

- **Pila de Puntos de Victoria (PV):** Formada por cartas que otorgan PV. Por ejemplo, cuando una criatura es derrotada

se coloca en esta pila. Ciertas cartas de recursos que dan PV (objetos, cartas de información, etc.) y las facciones jugadas con éxito, también se colocan en esta pila.

Nota: Cada jugador puede examinar la pilas de PV y de fuera de juego de su oponente, pero solo tú puedes ver tu pila de descartes.

Nota: Como las adversidades y los recursos son diferentes, resultará obvio de qué jugador es cada carta; las adversidades que se encuentren en tu zona de juego pertenecerán a tu oponente y viceversa. Os sugerimos que adoptéis una **zona neutral** entre cada jugador para jugar los sucesos **duraderos** y **permanentes** sin objetivo específico (los que afectan a ambos jugadores).

Aclaración: Si se elimina una carta **“única”**, ningún jugador podrá jugarla de nuevo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca los lugares en tu mazo de localizaciones, puedes incluirlos todos o solo los que vayas a necesitar, así será más fácil encontrarlos. Puedes incluir las copias que quieras de los cuatro Refugios (☀️): **Rivendel**, **Edhellond**, **Puertos Grises** y **Lórien**, pero solo una copia de los demás lugares.
2. Coloca entre **30 y 50** recursos y el mismo número de adversidades en tu mazo de juego boca abajo y barájalo. Puedes incluir una copia de cada carta que sea **única** y **hasta 3 copias del resto**. (>ver ejemplos de mazos preconstruidos en la pág. 28).

R.E.: Al escoger las adversidades debes incluir al menos **12** criaturas. Las “criaturas/suceso”, como los Nazgùl y las manifestaciones de “dragón de caza”, cuentan como media criatura redondeando hacia abajo.

3. Crea tu **compañía inicial** (“draft” de personajes): Tu compañía inicial puede contener hasta 5 personajes que no sean Magos, cuya **suma máxima de puntos de Mente** (🧠) **no supere 20**. Es posible que ambos jugadores quieran revelar uno o varios personajes iguales, que por la regla de las cartas únicas no podría ocurrir. Para evitar esto, se sigue un sistema de revelado de personajes “de uno en uno”, apartando aquellos que se dupliquen. Tienes los detalles de cómo se realiza el “draft” de personajes iniciales en la siguiente página (> ver “revelar la compañía inicial” en la pág. siguiente.)

4. Coloca **dos objetos menores** entre tus personajes iniciales (dos objetos en total, no dos en cada personaje). Estos no deben proceder de tu mazo.
5. Coloca un máximo de **10 personajes no-Magos** y **hasta dos copias de un mismo Mago** en tu mazo de juego y barájalo.

R.E.: Puedes colocar hasta tres copias del mismo Mago o dos copias del mismo y una de otro Mago.

6. Roba una mano de **8 cartas** de tu mazo de juego. Durante la partida solo tú podrás ver las cartas de tu mano.
7. Cada jugador tira los dos dados (a partir de ahora “2D6”) y quien saque la tirada más alta comienza la partida.

R.E.: Coloca 30 cartas de recursos, adversidades o personajes, en cualquier proporción, en tu baraja complementaria.



Aclaración: Las cartas de la baraja complementaria también cuentan para el límite de una carta única y 3 copias del resto.

Nota: Combinando tu mazo de juego y tu baraja complementaria puedes incluir hasta tres copias de un mismo Mago y una copia de los demás.

Aclaración: Al crear tu compañía inicial no puedes utilizar la Influencia directa (👉) de tus personajes para controlar seguidores (> ver *Influencia directa y seguidores* en la pág.8). **Tus personajes iniciales nunca pueden sumar más de 20 puntos de Mente** (🧠).

Aclaración: Los personajes y objetos menores iniciales **no cuentan** para el número cartas necesarias de tu mazo de juego (30-50 recursos y 0-10 personajes).

REVELAR LA COMPAÑÍA INICIAL (EL "DRAFT")



Este es el método oficial en torneos para seleccionar la compañía inicial de cada jugador. Primero cada jugador debe seleccionar **10** personajes.

Finalmente los jugadores deben escoger los personajes que irán a su mazo de juego. Pueden incluir cualquiera de los que han salido duplicados o los que no se han revelado en el proceso de selección inicial.

A continuación:

- Cada jugador debe revelar **al mismo tiempo** y de uno en uno sus personajes y añadirlos a su compañía inicial. Si los jugadores revelan el mismo personaje, se aparta a un lado.
- Este proceso de selección termina cuando un jugador:
 - Tiene 5 personajes.
 - El total de la Mente 🧠 de sus personajes suma 20.
 - Ha agotado su selección de 10 personajes.
 - Decide no revelar más personajes ya que está conforme con sus personajes iniciales.

Con este método se reduce la aparición de personajes duplicados durante la partida.



POSICIÓN DE LAS CARTAS DURANTE LA PARTIDA



Es solo un ejemplo, puedes agruparlas de otra forma si te resulta más cómodo.



R.E.: BARAJA COMPLEMENTARIA:

Cada vez que **agotes tu mazo de juego** puedes intercambiar 5 cartas de tu mazo con tu baraja complementaria.

Nota: La baraja complementaria tiene más utilidades, las encontrarás descritas en su fase de juego correspondiente.

EL TURNO DE JUEGO

Durante la partida los jugadores irán alternando sus turnos. Cada jugador podrá jugar cartas de recursos en su turno y cartas de adversidades en la fase de movimiento (fase 4) del oponente. Un turno está formado por seis fases, que deben jugarse en este orden:

1. FASE DE ENDEREZAMIENTO
2. FASE DE ORGANIZACIÓN
3. FASE DE SUCESOS DURADEROS
4. FASE DE MOVIMIENTO
5. FASE DE LUGARES
6. FASE FINAL DE TURNO

Veamos paso por paso en que consiste cada una de ellas:

Nota: En la página trasera de este reglamento encontrarás un completo resumen del turno de juego.

I. FASE DE ENDEREZAMIENTO

Puedes enderezar todos tus personajes, objetos y otras cartas que estén *giradas* (90°) excepto los lugares.

Si tus personajes están en un ☀, puedes **curar** los que estén heridos: para curarlos pásalos de la posición de herido (180°) a la de *girado* (90°).



Refugio ☀



180° (herido)



90° (girado)

R.E.: BARAJA COMPLEMENTARIA:

Si tu **Mago** está en juego, en esta fase tu oponente puede realizar una de estas acciones:

- Poner 5 adversidades de su baraja complementaria en su pila de descartes.
- Si tiene al menos 5 cartas en su mazo de juego: poner una adversidad de su baraja complementaria en su mazo y barajarlo.

Si tu oponente hace esto, el límite de adversidades (>ver página 10) para tus compañías se reduce a la mitad redondeando hacia arriba.

Nota: Algunas cartas se “*giran*” para indicar que se han utilizado. Para *girar* una carta, rócala 90° y para “*enderezarla*” ponla en su posición original. Cuando un personaje sea “herido” giralo 180°.

Aclaración: Un personaje *girado* puede realizar cualquier acción que no requiera *girarse* (moverse, luchar, transferir objetos, etc.), pero no podrá adquirir objetos o influir facciones y aliados. Algunos objetos también se *giran* cuando se utilizan.

2. FASE DE ORGANIZACIÓN

En esta fase puedes realizar las siguientes acciones **en el orden que quieras**. No tienes porque hacer a la vez las acciones de un mismo tipo, por ejemplo: puedes almacenar un objeto, después jugar un personaje y a continuación almacenar otro objeto.

I. JUGAR UN PERSONAJE

► Puedes jugar un personaje de tu mano en su **lugar natal** o en **cualquier** ☀ si tienes suficiente Influencia general o Influencia directa 🖐 de algún personaje para controlarlo (> ver *Influencia general y directa*. Pág. 8).

Recuerda que tus personajes tiene un valor de **Mente** 🧠 y que la suma de todos ellos nunca puede superar tus **20 puntos** de Influencia general.

► Si el personaje es un Mago, solo puedes jugarlo en su **lugar natal** o en **Rivendel**. Los Magos no necesitan ser controlados con Influencia ya que no tienen puntos de **Mente** 🧠.



Puedes jugar el personaje junto a una de tus compañías o convertirlo en una nueva compañía formada por él solo; en este caso, coloca la carta de su lugar natal o de ☀ junto a él. Si la carta de lugar natal está descartada no podrás jugarlo.

R.E.: Una vez tu **Mago** esté en juego, ya no podrás jugar un personaje en solitario sino que deberás jugarlo en alguna de tus compañías. Si vas a controlarlo con **Influencia general**, deberás jugarlo obligatoriamente en la compañía del Mago.

La mayoría de personajes son **únicos**. Esto significa que si un jugador tiene un personaje en juego, su oponente no podrá jugar el mismo. Si un personaje ha sido **eliminado**, ningún jugador podrá volver a jugarlo en la partida.

Nota: Revelar un Mago es una gran ventaja, pero debes cuidarlo bien, ya que perderlo implica -5 puntos de victoria.

R.E.: En vez de jugar un personaje puedes optar por **descartar un personaje** si se encuentra en un ☀ o en su lugar natal.





LAS CARTAS DE PERSONAJE

Raza: Las principales razas son: **Elfo, Hobbit, Enano, Dúndan, Hombre** y **Mago**, aunque hay otras. Cada raza tiene sus propias características y algunas cartas requieren una raza concreta para ser jugadas. La raza también puede condicionar a un personaje al intentar influir una facción.

Habilidades: Hay cinco habilidades: **Guerrero, Explorador, Montaraz, Sabio** y **Diplomático**. Algunas cartas requieren una habilidad en concreto para ser jugadas. Un personaje puede tener varias habilidades.

Influencia directa : Determina la capacidad para controlar otros personajes ("seguidores") e influir facciones. Con las Reglas Estándar también sirve para influir personajes, aliados y facciones del oponente.

Poder: Es la capacidad en combate. Cuanto más elevado, más posibilidades de derrotar criaturas del oponente y evitar ser herido. Es el valor a la izquierda del "/" en el escudo.

Resistencia: Es una medida de lo difícil que es eliminar al personaje una vez está herido. Es el valor a la derecha del "/" en el escudo.

Mente : Determina la cantidad de puntos de Influencia General o Influencia directa que se deben usar para jugar ese personaje.

Puntos de Victoria (PV): Es el número de Puntos de Victoria que recibe el jugador al final de la partida si tiene este personaje en juego. No todos los personajes otorgan PV, y algunos pueden restar PV si son eliminados.

Habilidades especiales: Están descritas en la carta de cada personaje. Por ejemplo, **Faramir** gana una bonificación cuando intenta influir a la facción de los **Montaraces de Ithilien**, **Éowyn** tiene un gran poder contra los Nazgûl, etc.



- 1. Puntos de Victoria (PV).
- 2. Mente.
- 3. Influencia directa.
- 4. Poder.
- 5. Resistencia.
- 6. Nombre
- 7. Raza / Habilidad.
- 8. Habilidades especiales.
- 9. Modificador de corrupción.
- 10. Lugar natal.
- 11. Ilustrador/a.
- 12. Cita.

II. REORGANIZAR TUS PERSONAJES

Si tus personajes están en el mismo puedes dividirlos en cualquier número de **compañías**. Para ello, coloca una copia del al lado de cada compañía.

Recomendación: En tus primeras partidas te recomendamos que juegues con una o dos compañías como máximo.

Una compañía **no puede tener más de 7 personajes** a menos que esté en un , en cuyo caso no hay límite de tamaño.

Nota: Una compañía es un grupo de personajes que se mueven y actúan juntos, lo que les permite defenderse como una unidad. Esto permite una amplia variedad de tácticas durante la partida. Por ejemplo, si un jugador tiene 3 personajes, los tres pueden decidir moverse de manera separada como si fueran 3 compañías distintas. De esta forma quizás consigan más PV pero serán más vulnerables al peligro. En cambio, actuando juntos en una misma compañía quizás ganen PV de forma más lenta pero también más segura.

Nota: Si divides una compañía, debes mover las cartas de suceso permanente jugadas sobre ella a una de tus nuevas compañías. Algunas cartas de suceso permanente, como **Comunidad**, se descartan al dividir una compañía.

También puedes pasar de controlar a tus personajes mediante tu Influencia General a la Influencia Directa () de alguno de tus personajes. O al revés, si tienes suficiente Influencia General sin utilizar, puedes hacer que un personaje controlado con pase a ser controlado mediante tu Influencia General. (>ver página siguiente: influencia general y directa).

Si por circunstancias del juego no tienes suficiente Influencia General o para controlar a todos tus personajes deberás descartar los personajes que sobren en esta fase.

R.E.: Puedes dividir una compañía en **cualquier lugar** aunque no sea un . Solo has de tener en cuenta que:

- Si las compañías están en el mismo lugar de origen, no pueden moverse hacia el mismo lugar de destino por separado.
- Solo una compañía puede quedarse en el lugar actual, las otras compañías tendrán que moverse.
- Solo una compañía puede moverse a un mediante el movimiento básico, el resto deberá moverse con el mapa de regiones.



INFLUENCIA GENERAL Y DIRECTA

INFLUENCIA GENERAL

Tienes una reserva de **20 puntos de Influencia General**. En todo momento, la suma total de los valores de **Mente** ☁ de tus personajes, **sin contar los seguidores**, debe ser igual o inferior a 20.

No siempre te interesará usarlos todos, ya que los puntos de Influencia general sin utilizar ("libres") ayudarán a tus personajes a resistir los efectos de algunas cartas, como **La Llamada del Hogar** o **La Facción se Dispersa**, y dificultará los intentos de influencia de tu oponente sobre tus personajes y recursos.

INFLUENCIA DIRECTA 🖐 Y SEGUIDORES

Algunos personajes tienen un valor de Influencia directa 🖐. Los Magos por ejemplo tienen 10 🖐. Si este valor es igual o superior al atributo de **Mente** ☁ de otro personaje de tu compañía, podrá tomar el control del personaje y convertirlo en su **seguidor**. Los seguidores tienen la **gran ventaja de que no requieren Influencia general** (es decir, su valor de ☁ ya no cuenta para el límite de 20 puntos de Influencia general).

Un personaje puede tener varios seguidores, pero la suma de sus puntos de ☁ no puede superar el valor de 🖐 del personaje que los controla.

Un seguidor debe permanecer siempre junto al personaje que lo controla y **no puede tener sus propios seguidores**. En todos los demás aspectos, un seguidor sigue siendo un **personaje normal y corriente**: cuenta para el límite de personajes de una compañía, puede realizar acciones de manera normal, etc.

Si un personaje que controla a un seguidor es eliminado, el seguidor permanece en juego. Sin embargo, si durante la próxima fase de organización el personaje no puede ser controlado mediante la 🖐 de otro personaje o mediante tu Influencia general, tendrás que descartarlo.



Como **Gandalf** tiene 10 puntos de 🖐, puede controlar a **Faramir** (5 puntos de **Mente** ☁) y convertirlo en su seguidor. De esta forma los puntos de ☁ de **Faramir** no cuentan para el límite de 20 puntos de Influencia general del jugador. **A Gandalf** aún le quedarían 5 puntos de 🖐 para controlar otros personajes.

Aclaración: No hay que confundir un "seguidor" con un "aliado" (por ejemplo, **Gollum**). Los aliados no son personajes, y sí que se descartan cuando el personaje que los controla abandona el juego.

III. INTERCAMBIAR Y ALMACENAR OBJETOS

Puedes **intercambiar objetos** entre tus personajes si están en el mismo lugar, pero antes, el portador de cada objeto deberá hacer un **chequeo de corrupción** (>ver página siguiente: *chequeos de corrupción*) por cada objeto que confiera puntos de corrupción que quiera intercambiar.



También puedes **almacenar objetos** si el portador está en un ☼. No hace falta almacenar un objeto para ganar sus PV, pero evitará que lo puedas perder debido a ciertas adversidades y el portador se liberará de sus puntos de corrupción.

El personaje que lleva el objeto deberá hacer un chequeo de corrupción antes de almacenarlo. Los objetos almacenados se colocan en la pila de PV.

El Anillo Único no puede ser almacenado.

Nota: Algunas cartas que no son objetos, como **Reforja** o **Rescate de Prisioneros** también se pueden almacenar como se indica en la propia carta.

Aclaración: Si una carta no indica lo contrario, los PV de una carta se aplican aunque no esté almacenada.

Aclaración: Algunas cartas indican que un personaje no puede enderezarse hasta que hayan sido almacenadas. Tras almacenarla, el personaje no se endereza normalmente hasta el siguiente turno, debido a que primero va la fase de enderezamiento y luego la de organización (que es cuando se almacena).

CORRUPCIÓN

A medida que tus personajes viajen por la Tierra Media se verán sujetos a diferentes tentaciones y correrán el riesgo de corromperse y dejar la causa de los Pueblos Libres. Un personaje que falle un chequeo de corrupción abandonará tu compañía.

R.E: Si tu Mago es descartado o eliminado por corrupción no pierdes la partida pero deberás restarte 5 PV en el Concilio Libre.

Cada personaje **comienza con cero puntos de corrupción**, pero ciertas cartas pueden aumentar o reducir este total. Además, tu oponente puede jugar cartas de adversidades sobre tus personajes para que aumenten sus puntos de corrupción. **Solo se puede jugar una carta de corrupción sobre un mismo personaje cada turno.**

Aclaración: Una carta de corrupción es una adversidad que otorga puntos de corrupción, por ejemplo **Atracción de la Naturaleza**. Las cartas que solo provocan un "chequeo de corrupción", no son cartas de corrupción.

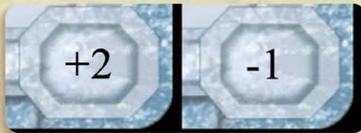


Երբ քեզ հարկ է լինում ընտրել ինչ-որ մեկին, ապա մտապահվիր, որ քո ընտրությունը չի վնասում քո խումբին:

Puedes calcular el total de puntos de corrupción de un personaje sumando los puntos de corrupción de las cartas que hay debajo de él. Están indicados en la esquina inferior derecha de la carta.



Algunas cartas o incluso los propios personajes, tienen **modificadores positivos o negativos** a los chequeos de corrupción, pero eso no son puntos de corrupción.



CHEQUEOS DE CORRUPCIÓN

Cuando una carta indique que tu personaje tiene que hacer un **chequeo de corrupción**, haz una tirada (2D6). A continuación, aplica los modificadores del personaje o indicados en alguna carta jugada sobre él. Si el resultado:

- Es **superior** al total de puntos de corrupción: nada.
- Es **igual o 1 menos** que el total de puntos de corrupción: **descártalo**, junto con todas las cartas que controle excepto seguidores.
- Es inferior en **2 o más** al total de puntos de corrupción: **elimínalo**. Descarta todas las cartas que controle excepto seguidores.

Ejemplo: Boromir lleva equipada una Espada de Gondolin (2) y una carta de corrupción sobre él (Atracción de la Avaricia: 2) por lo que tiene un total de 4 puntos de corrupción. El rival le obliga a hacer un chequeo de corrupción, tira 2d6 y saca un 5. Como Boromir tiene un -1 a los chequeos, el resultado final es de 4. Al ser igual que sus puntos de corrupción, Boromir es descartado, junto con todo lo que lleva.

Nota: Cuando un personaje abandone el juego, puedes transferir sus objetos a personajes que no estén heridos de su compañía (un objeto por personaje). Las demás cartas que controle, menos sus seguidores, se descartan.

R.E.: Antes de hacer un chequeo de corrupción puedes modificar en +1 el resultado por cada personaje de la misma compañía que decidas girar.

Nota: En la fase de Organización puedes intentar eliminar las cartas de corrupción *girando* ciertos personajes y superando la tirada indicada en las propias cartas.

R.E.: Puedes decidir **no girar** el personaje y sufrir un -3 en la tirada. Si un personaje ya está *girado* también podrá hacer una tirada pero con -3.

IV. PONER EN JUEGO UN LUGAR DE DESTINO

Cada una de tus compañías puede:

- ▶ Permanecer en su lugar actual.
- ▶ Declarar que se quiere mover a un nuevo lugar. Para ello, coloca junto al lugar actual ("lugar de origen") de cada compañía una carta de lugar boca abajo de tu mazo de localizaciones ("lugar de destino") al que la compañía pueda acceder.

Sugerencia: Mira los recursos (objetos, facciones, etc.) de tu mano y escoge un lugar de destino donde se puedan jugar. En la misma carta de lugar y en el mapa de regiones está indicado.

MOVIMIENTO BÁSICO

A continuación se describe el movimiento básico (sin mapa). Si prefieres usar solo el mapa, ignora esta parte y pasa directamente al recuadro de debajo > "movimiento con mapa". Cuando escojas un lugar de destino tienes que tener en cuenta estas condiciones:

Moverse desde un Refugio ☀

- ▶ Si te mueves a un lugar que no es un ☀: este debe indicar tu ☀ como su "Refugio más cercano". Por ej.: si estás en **Rivendel**, podrías moverte a **Bolsón Cerrado**.



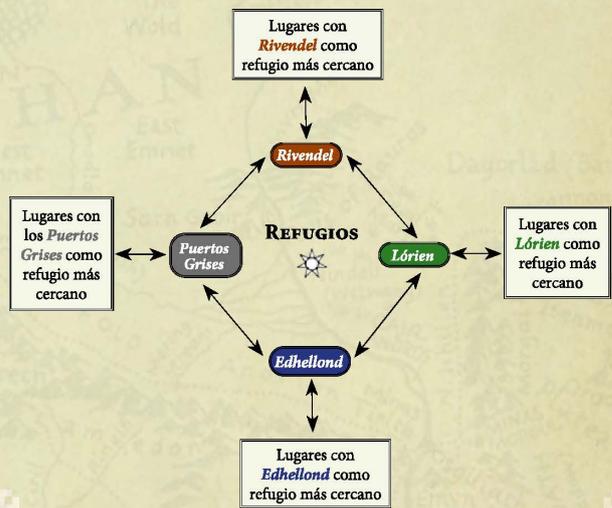
- ▶ Si te mueves a otro ☀: debe ser uno de los dos indicados en tu ☀. Por ejemplo, si estás en **Rivendel** podrías moverte a **Lórien** o **Puertos Grises**.



Moverse desde un lugar que no es un ☀

Debes volver obligatoriamente al ☀ indicado como "Refugio más cercano" de tu lugar. Por ejemplo, si la compañía está en **Bolsón Cerrado**, esta deberá volver a **Rivendel**, ya que en la carta indica que es su "Refugio más cercano".

Nota: Con el movimiento básico deberás volver al Refugio del que partiste antes de moverte a otro lugar. Para acceder a lugares lejanos a veces tendrás primero que moverte de un Refugio a otro.



MOVIMIENTO CON MAPA

R.E.: En las reglas estándar puedes elegir moverte con el movimiento básico o con el **mapa de regiones**. Con el mapa puedes moverte con total libertad, **no es necesario volver al "Refugio más cercano"**. La única condición es que el lugar de origen y el destino estén conectados por **4 regiones adyacentes** en el mapa, contando la región del lugar de origen y la del lugar de destino.

Hay efectos que aumentan el número de regiones que puedes moverte, pero nunca pueden ser más de 6.



Երբ քեզ հարկ է լինում ընտրել ինչ-որ մեկին, ապա մտապահվիր, որ քո ընտրությունը չի վնասում քո խումբին:

Երբ քեզ հարկ է լինում ընտրել ինչ-որ մեկին, ապա մտապահվիր, որ քո ընտրությունը չի վնասում քո խումբին:

Երկրագործական և արհեստագործական շրջանակները հարուստ են առարկաներով, որոնք կարող են օգտագործվել խաղի ընթացքում:



MAPA DE REGIONES

El mapa de regiones ofrece más libertad de movimiento, pero también es más peligroso ya que atraviesas más regiones con nombre propio (algunas criaturas, como los Nazgûl, atacan en muchas regiones con nombres concretos).

Nota: Las regiones separadas por una cordillera resaltada con un color más oscuro o por un río, no son adyacentes, por lo que no se pueden atravesar.

Por ejemplo, *Dargolad* y *Rohan* están separadas por el río *Anduin*. En cambio, *Anórien* e *Ithilien* están conectadas (si te fijas bien hay un pequeño espacio entre estas regiones que atraviesa el río *Anduin*).

R.E.: Puedes mover dos compañías al mismo lugar:

- Si una de tus compañías ya está en ese lugar, la otra deberá indicar que su carta de lugar de destino es la misma.
- Si las dos compañías quieren moverse al mismo lugar en el mismo turno, solo una podrá hacerlo con el movimiento básico.
- Las dos compañías deberán enfrentarse a las adversidades por separado, pero al final de la fase de movimiento se unirán en la misma compañía (es decir, en la fase de lugares actuarán como una sola compañía).

V. BARAJA COMPLEMENTARIA

En esta fase puedes *girar* tu Mago para:

- Poner 5 recursos o personajes de tu baraja complementaria en tu pila de descartes.
- Si tienes al menos 5 cartas en el mazo de juego: poner un recurso o personaje de tu baraja complementaria en tu mazo y barájalos.

3. FASE DE SUCESOS DURADEROS

Primero, descarta **tus** recursos de suceso duradero que estén en juego, después puedes jugar recursos de suceso duradero de tu mano. Finalmente, descarta las adversidades de suceso duradero de tu oponente.

Aclaración: Los recursos de s. duradero solo pueden jugarse en esta fase, mientras que las adversidades de s. duradero (como cualquier otra adversidad) se juegan en la fase de movimiento del oponente.

SUCESO DURADERO

SUCESO DURADERO

4. FASE DE MOVIMIENTO

Durante esta fase tus compañías viajarán a nuevos lugares y serán obstaculizadas por tu oponente. Es la única fase en la que tu oponente podrá jugar **adversidades** sobre tí.

Debes realizar en orden los siguientes pasos para **cada una de tus compañías por separado**. Tú eliges el orden en que se moverán.

I. REVELAR EL LUGAR DE DESTINO

Si tu compañía tiene una carta de lugar de destino boca abajo, ponla boca arriba. Sáltate este paso si tu compañía ha decidido permanecer en su lugar actual.

R.E.: Cuando reveles el lugar, debes anunciar si te estás moviendo con el movimiento básico o con el mapa de regiones. Si lo haces con el mapa, anuncia las regiones del mapa por las que te vas a mover.



II. CALCULAR LÍMITE DE ADVERSIDADES

El límite de adversidades es igual al **tamaño de tu compañía (mínimo dos)**. Sirve para indicar el número de cartas de adversidades que tu oponente podrá jugar sobre tu compañía.

El tamaño de una compañía es igual al número de **personajes y seguidores** que hay en ella. Para este propósito, **los Hobbits cuentan como medio personaje** redondeando hacia arriba. El límite de adversidades permanecerá fijo aunque un personaje abandone la compañía más adelante.

Los aliados no cuentan para el tamaño de la compañía.



Երբ խաղի ժամանակ խաղացողները կարող են շարժվել մի քանի տարբեր տեղերից: Այսպես, կարող ես գնալ Երևան, Գյումրի, Կապան, Կապանի մարզի և այլուհայտի տեղեր:



LUGARES Y REGIONES

Durante la partida, las compañías viajarán a través de las regiones de la Tierra Media para dirigirse a nuevos lugares. Podrán descubrir objetos, influir facciones, buscar el apoyo de personajes y aliados, así como realizar todo tipo de misiones, como por ejemplo intentar destruir **El Anillo Único**.

Pero las fuerzas de la Sombra están al acecho, y dependiendo de las regiones y lugares que visitemos nos encontraremos con todo tipo de adversidades.

REGIONES

Con el movimiento básico, el itinerario de regiones que deberás atravesar para llegar al lugar de destino está indicado en la parte izquierda de la carta mediante diferentes símbolos. Los **símbolos de regiones se diferencian de los símbolos de lugares** porque están dentro de círculos blancos.



- Costas:** Regiones aparentemente tranquilas pero que acechan adversidades peligrosas bajo sus aguas.
- Regiones libres:** Regiones muy seguras y civilizadas.
- Tierras fronterizas:** Regiones menos civilizadas, en la frontera con las tierras salvajes o el territorio de la Sombra.
- Tierras salvajes:** Regiones donde habitan animales salvajes y escasamente pobladas que forman la mayor parte del noroeste de la Tierra Media.
- Tierras de la Sombra:** Regiones peligrosas con algunas colonias de la Sombra.
- Regiones de la Oscuridad:** Regiones muy peligrosas con una gran concentración de fuerzas de la Sombra.

R.E.: Si te mueves con el mapa, este **determinará los símbolos de regiones por los que estás viajando** (ignora los símbolos de regiones de la carta de lugar).

1 Nombre del lugar.
2 Símbolo del lugar.
3 Itinerario de regiones (solo movimiento básico).
4 Región del lugar.
5 Refugio más cercano.
6 Ataques automáticos y cartas jugables en el lugar.
7 Cartas que roba cada jugador.
8 Cita.
9 Ilustrador/a.

LUGARES

El símbolo del lugar en el que se encuentra o se dirige tu compañía está indicado en la parte superior izquierda del lugar, justo encima del itinerario de regiones.

- Refugios:** Lugares seguros de reposo y curación.
- Bastiones Libres:** Lugares bastante seguros pero con presencia de ladrones, traidores, etc.
- Bastiones Fronterizos:** Lugares de relativa seguridad debido a la presencia de bandidos y asesinos.
- Ruinas y Guardias:** Lugares desiertos en los que a menudo se esconden orcos y criaturas peligrosas.
- Bastiones de la Sombra:** Lugares peligrosos a menudo habitados por muertos vivientes y fuerzas de la Sombra.
- Bastiones de la Oscuridad:** Lugares muy peligrosos con grandes concentraciones de fuerzas de la Sombra.

R.E.: MOVIMIENTO HASTA GORGOROTH:
 Una compañía solo puede moverse hacia o desde Gorgoroth con el mapa de regiones y de una de estas formas:

- Desde un lugar situado en **Imlad Morgul**.
- Cruzando **Nârñ** o **Udûn**.





Recuerda, los Hobbits cuentan como medio personaje para el tamaño de la compañía (y por ello, para su límite de adversidades).

III. ROBAR CARTAS

Si una compañía se mueve, tú y tu oponente, empezando por tí, tenéis que robar cartas:

- Si el lugar de destino no es un , podéis robar el máximo de cartas indicado en el **lugar de destino**. Debéis robar al menos una carta.
- Si el lugar de destino es un , podéis robar el máximo de cartas indicado en el **lugar de origen**. Debéis robar al menos una carta.

En la esquina izquierda de cada lugar se indican las cartas que puede robar tu oponente (número superior invertido) y las que puedes robar tú (número inferior).



R.E.: Solo puedes robar cartas si tu compañía tiene un Mago o al menos un personaje con Mente 3 o superior.

IV. JUGAR ADVERSIDADES

Este es el momento en el que **tu oponente** puede jugar sus adversidades sobre tu compañía (si es el turno de tu oponente, serás tu quién lo haga). Podrá jugar tantas adversidades como indique el **límite de adversidades** de tu compañía, y tu podrás contrarrestarlas jugando recursos de tu mano o con cartas que tengas en juego.



Las cartas de adversidades son representaciones de las fuerzas maléficas y los peligros naturales de la Tierra Media. Existen **dos tipos de adversidades: sucesos y criaturas**.

SUCESOS

Tanto si son adversidades como si son recursos existen tres tipos de sucesos:

- **Breves:** Se resuelven cuando se juegan. Algunos se descartan al instante, mientras que otros lo hacen en un momento concreto, normalmente al final del turno.
- **Duraderos:** No se descartan hasta la siguiente fase de sucesos duraderos del oponente, y por tanto te afectarán a ti en tu siguiente turno de juego.
- **Permanentes:** Se mantienen en juego hasta que algún efecto obligue a su descarte, ya sea por sí mismo o por acción de alguna otra carta.

Nota: Muchos sucesos duraderos y permanentes **te afectan a tí y a tu oponente** ya que tienen efecto en los turnos de ambos jugadores.

CRIATURAS

Para jugar una criatura contra una compañía, se tiene que cumplir al menos **una** de estas condiciones:

- Que la compañía se encuentre o se mueva a un **lugar específico** en el que la criatura pueda jugarse. Por ejemplo, **Smaug** puede atacar a una compañía situada en **La Montaña Solitaria**.

- Que uno de los **símbolos de lugares** (por ej.: ) de la criatura coincida con el símbolo del lugar de destino (o del lugar actual si la compañía no se ha movido).
- Que el lugar de origen o destino se encuentre en una **región específica** en la que la criatura indique que se puede jugar. Por ejemplo, si una compañía se mueve desde **Rivendel** a **Bolsón Cerrado**, se podría jugar una criatura que ataque en las regiones de **Rhudaur** o **La Comarca**. Para diferenciarlos, los nombres de las regiones aparecen en color **marrón**.
- Que al menos **uno** de los **símbolos de regiones** (por ej.: ) de la criatura coincida con **uno** de los símbolos del itinerario de regiones del lugar de destino. Si la criatura tiene dos o tres símbolos de un mismo tipo (por ej.:  ) también debe haberlos en el itinerario, aunque no estén adyacentes. **Si la compañía no se ha movido, no se pueden jugar criaturas mediante los símbolos de regiones.**

R.E.: Si la compañía se mueve con el mapa de regiones, los símbolos de las regiones están indicados en el mismo mapa, ignora las regiones indicadas en la carta de lugar.

Solo movimiento básico: Si la compañía se mueve de vuelta a un , el itinerario de regiones que hay que tener en cuenta es el indicado en el **lugar de origen**.

Nota: Si la criatura puede atacar en varias de estas condiciones, el atacante deberá **escoger en una de ellas**, ya que puede influir en el efecto de algunas cartas.

Aclaración: El itinerario de regiones **no dictamina el orden concreto** en el que tienen que jugarse las criaturas.

CARTA DE CRIATURA

1. Puntos de Victoria por derrotar a la criatura.
2. Golpes.
3. Poder.
4. Resistencia.
5. Nombre.

6. Tipo de criatura.
7. Habilidad especial.
8. Regiones y lugares donde puede jugarse.
9. Ilustrador/a.
10. Cita.





EL COMBATE

El combate tiene lugar cuando una carta indica que la compañía se enfrenta a un **ataque**: ya sea debido a una criatura, un suceso o un ataque automático.

Un ataque está formado por uno o más golpes, y cada golpe afecta a uno de los personajes de la compañía atacada. A menos que el ataque indique lo contrario, **el defensor puede elegir el personaje objetivo de cada golpe, pero solo si está enderezado**. Si no quedan personajes enderezados, **el jugador atacante** deberá asignar los golpes restantes a los personajes girados o heridos que todavía no se hayan enfrentado a ninguno.

MODIFICACIONES AL PODER

Después de que un personaje se enfrente a un golpe, incluso si lo derrota, deberás **girar** (90°) el personaje. Sin embargo, **puedes optar por no girarlo y luchar con una penalización de -3 a su poder**.

Los personajes que ya estén **girados** antes del ataque luchan con su poder modificado con -1 y los que estén heridos con -2.

Si un ataque tiene más golpes que personajes tiene la compañía, el atacante puede utilizar los golpes "que sobren" como modificadores **-1 al poder** sobre los personajes que él elija.

R.E.: Puedes girar uno o más personajes enderezados que no sean objetivos de un golpe, para modificar en +1 el Poder del personaje objetivo del golpe.

Nota: El poder de un personaje también se puede modificar al jugar ciertas cartas, pero solo se puede jugar una carta que requiera una habilidad en concreto (por ejemplo, una carta para *Guerreiros*) contra un mismo golpe.

Resumen:

CONDICIÓN	MODIFICACIÓN AL PODER
El personaje objetivo está girado.	-1
El personaje objetivo está herido.	-2
Por cada golpe adicional sin objetivo.	-1
El personaje objetivo decide no girarse.	-3
R.E.: Por cada personaje no-objetivo, que sea girado para ayudar al personaje objetivo.	+1

* Estas modificaciones solo se aplican a un golpe y se eliminan inmediatamente después.

RESOLUCIÓN DE LOS GOLPES

A continuación, se resuelven los golpes de uno en uno y en el **orden que decida el jugador defensor**. Para resolver un golpe, el defensor hace una tirada (2D6) y añade el poder indicado en su personaje con las modificaciones pertinentes. Si el resultado:

- **Es superior al poder del golpe:** el golpe falla. Si el atributo de Resistencia de la criatura es cero (-), el golpe es derrotado automáticamente. Si es superior, deberá fallar un chequeo de resistencia para ser derrotado (>ver chequeo de resistencia a continuación).

- **Es igual al poder del golpe:** el golpe no tiene ningún efecto, pero no es derrotado.
- **Es inferior al poder del golpe:** el golpe tiene éxito, el personaje es herido (giralo 180°) y debe hacer un **chequeo de resistencia**.

CHEQUEO DE RESISTENCIA

Para hacer un chequeo de resistencia, el **atacante** debe hacer una tirada (2D6); si el resultado es superior al atributo de resistencia del personaje herido, este es eliminado. Si el personaje **ya estaba herido antes de enfrentarse al golpe, el resultado se modifica con +1**. Si el personaje es eliminado se tienen que descartar sus objetos, aunque podrá transferir un objeto a cada personaje de la compañía que no esté herido.

R.E.: Si tu Mago es eliminado no pierdes la partida sino que deberás restarte 5 PV en el Concilio Libre.

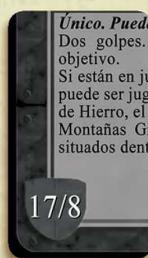
Aclaración: El chequeo de resistencia se resuelve inmediatamente. Por ejemplo, no se pueden utilizar las *Hierbas Curativas* para curar a un personaje hasta que haya hecho su chequeo.

Nota: Si es una criatura la que hace el chequeo de resistencia, será el jugador defensor quién hará la tirada.

DERROTAR UN ATAQUE

Para derrotar un ataque con varios golpes, deberás derrotar **todos**. Si los golpes son *cancelados*, no se consideran derrotados. Si derrotas el ataque de una criatura, colócala en tu pila de Puntos de Victoria.

Si una criatura tiene múltiples **ataques** (por ejemplo, *Asesino*) también debes derrotarlos todos (y sus respectivos golpes, de cada uno de sus ataques) para ganar sus PV.



Ejemplo: *Smaug* ataca con 2 golpes de poder 17 y resistencia 8. Si uno de sus golpes falla, deberá hacer un chequeo de resistencia. Para ello el personaje defensor hace una tirada (2D6): si el resultado es más de 8, el golpe es derrotado. Si el segundo golpe de *Smaug* también es derrotado, *Smaug* ha sido vencido y el jugador defensor lo coloca en su pila de PV.

SECUENCIA DE MODIFICADORES A LOS GOLPES

Las cartas que modifiquen el número de golpes se tienen que jugar antes de asignarlos. Los factores que modifican un golpe deben decidirse antes de hacer la tirada en este orden:

1. El jugador atacante puede jugar cartas de adversidades que modifiquen el golpe.
2. El jugador atacante puede usar los golpes sin objetivo como modificadores **-1 al poder** sobre un personaje.
3. El personaje objetivo del golpe puede luchar con **-3 al poder** para no quedar girado.
4. Finalmente el jugador defensor puede jugar recursos que modifiquen el golpe.



Aclaración: Ciertos ataques indican que todos los personajes de una compañía se enfrentan a un golpe (por ejemplo, **Crebain** o **Centinela del Agua**). Estos ataques no se ven afectados por las cartas que modifican el número de golpes.

Aclaración: La modificación al poder o resistencia de un objeto se aplica antes que cualquier otra modificación. Por ejemplo, **Beorn** tiene poder 7 y una **Espada de Gondolin** (+2 al poder hasta un máximo de 8), así que se considera 8 antes de calcular cualquier otra modificación.



JUGAR CARTAS EN GUARDIA

Tu oponente puede jugar una carta en guardia en el lugar de destino de tu compañía (o lugar actual si no se ha movido). Esta acción cuenta para el límite de adversidades.

La carta en guardia debe colocarse boca abajo junto al lugar y puede ser cualquier carta, no necesariamente una adversidad (puede ser un farol). La carta en guardia se juega en la fase de movimiento como el resto de adversidades, pero será revelada en la fase de lugares (fase 5) y solo si se dan estas circunstancias:

- Si la compañía se enfrenta al ataque automático (AA) y la carta en guardia es un suceso que lo modifica, se revelará antes de resolver el ataque automático.
- Si la compañía se enfrenta al AA y la carta en guardia es una criatura, se revelará antes del AA, pero se resolverá después de haber enfrentado el AA.

Importante: Solo se revelará la carta en guardia si hubiera sido posible jugarla en la fase de movimiento.

- Si la compañía juega un recurso en el lugar (objeto, facción, etc.) y la carta en guardia afecta a una compañía o personaje por este motivo, se revelará en este momento. Por ejemplo, **Codicia** obliga a todos los personajes a hacer un chequeo de corrupción cada vez que se juega un objeto en un lugar.

En cualquier otro caso, la carta no se revela y vuelve a la mano del oponente al final de la fase de lugares.



ACCIONES. CADENA DE EFECTOS.

Durante la fase de movimiento, puede que ambos jugadores quieran hacer una acción al mismo tiempo o realizar acciones que contrarrestan las del oponente.

Una acción puede ser: jugar una carta de la mano, girar una carta que esté en juego o revelar una carta en guardia.

Cuando alguien realiza ("declara") una acción, debe dar tiempo al oponente a responderla con otra. Si un jugador declara dos acciones seguidas y el oponente quiere responder a la primera, si es necesario el oponente deberá retroceder para permitirlo. Esta serie de acciones se llama cadena de efectos.

El jugador que está en su turno tiene prioridad para declarar la primera acción de la cadena de efectos. Estas acciones se resuelven de una en una, en orden inverso: empezando por la última acción declarada y terminando por la primera.

De esta forma, una acción puede quedar anulada por otra que se ha resuelto anteriormente en la misma cadena de efectos.

Nota: Las criaturas y las cartas de corrupción no pueden jugarse en respuesta a otras acciones, ya que las criaturas siempre inician una cadena de efectos.

Nota: Las cartas que modifiquen una tirada de dados (debido al combate, chequeo, etc.) solo pueden jugarse antes de hacer la tirada.

Nota: No se podrá revelar una carta en guardia que:

- Haga volver a una compañía a su lugar de origen.
- Gire el lugar de una compañía.
- Retire un personaje del juego (por ej. una carta que devuelva un personaje a la mano del jugador).
- Obligue a la compañía a no hacer nada en la fase de lugares.

R.E.: BARAJA COMPLEMENTARIA:

Tu oponente puede girar y descartar un suceso permanente **Nazgûl** para realizar una de estas acciones:

- Poner hasta 5 adversidades de su baraja complementaria en su pila de descartes.
- Si tiene 5 cartas o más en su mazo de juego: Poner una adversidad de su baraja complementaria en su mazo (después debe barajarlo).

Nota: El efecto normal de girar el **Nazgûl** no se aplica. Realizar esta acción cuenta para el límite de adversidades.

V. LLEGAR AL LUGAR DE DESTINO

(Sáltate este paso si tu compañía ha sido obligada a volver a su lugar de origen. Cuando esto sucede no se pueden jugar más adversidades sobre esa compañía).

Una vez se han jugado todas las adversidades, devuelve la carta de lugar de origen a tu mazo de localizaciones o a tu pila de descartes si el lugar está girado. Los nunca se descartan.

Nota: Cuando se agote tu mazo de juego podrás disponer de nuevo de tus lugares descartados, ya que vuelven al mazo de localizaciones.

VI. REPONER MANO

Tú y tu oponente debéis robar o descartaros hasta tener 8 cartas en la mano.

Recuerda: Repite la fase de movimiento para cada una de tus compañías antes de pasar a la siguiente fase.

Ejemplo de cadena de efectos:

1. Tu oponente juega **Cansancio del Corazón** sobre Bilbo para obligarle a hacer un chequeo de corrupción (1ª acción).
2. En respuesta, decides girar a **Frodo** para darle +1 al chequeo a Bilbo (2ª acción).
3. Tu oponente juega **La Llamada del Hogar** sobre Bilbo que te obliga a hacer una buena tirada para que Bilbo no vuelva a tu mano (3ª acción).
4. Finalmente juegas **Sangre Tuk**. Esta carta cancela cualquier efecto que haga descartar o devolver a Bilbo a tu mano (4ª acción).

A continuación se resuelven las acciones en orden inverso:

- **Sangre Tuk** tiene efecto.
- El efecto de la **Llamada del Hogar** queda anulado por **Sangre Tuk**.
- Frodo dará +1 a un posible chequeo de Bilbo (aunque todavía no se haya resuelto)
- **Cansancio del corazón** obliga a Bilbo a hacer un chequeo. Este recibe un +1 porque Frodo se giró anteriormente. Sea cual sea el resultado del chequeo, Bilbo no será descartado por el efecto de **Sangre Tuk** (sí podrá ser eliminado por el chequeo, ya que **Sangre Tuk** no evita eso).

Nota: Si **Sangre Tuk** se hubiera jugado después de la tirada de Bilbo, es decir, tras haber resuelto esta cadena de efectos, no habría afectado a la **Llamada del Hogar** ni al chequeo de Bilbo, ya que esas acciones ya han sido resueltas anteriormente.

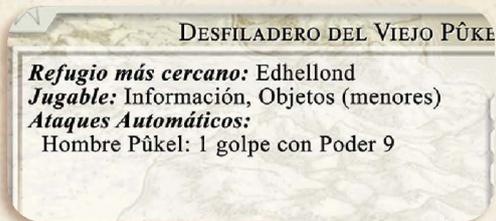


5. FASE DE LUGARES

En el orden que tú decidas, cada una de tus compañías puede decidir **explorar el nuevo lugar** o **no hacer nada**.

I. ATAQUES AUTOMÁTICOS (AA)

Si decides explorar el lugar, primero deberás enfrentarte al ataque/s automático/s indicado/s en la carta de lugar.



Los AA se resuelven de la misma forma que cualquier otro ataque, y pueden ser modificados por adversidades o cartas en guardia (>ver "Cartas en guardia" en la fase anterior).

Aclaración: Si una compañía no explora el lugar, no se enfrentará al AA ni revelará las cartas en guardia, pero no podrá realizar ninguna otra acción ni jugar ningún recurso durante esta fase.

II. JUGAR UN OBJETO, ALIADO O FACCIÓN

Tras enfrentarte al AA, incluso si no lo has derrotado, puedes **girar un personaje enderezado** para intentar jugar un Objeto, Aliado o Facción de tu mano que sea jugable en el lugar. En el mismo lugar se indica qué recursos se pueden jugar. Si el recurso es jugado con éxito, **gira la carta de lugar**.

Aclaración: No se podrán jugar más objetos, aliados o facciones en un lugar girado.

Nota: Algunas cartas en guardia tienen efecto cuando un personaje ha jugado un recurso con éxito. (> ver cartas en guardia)

Nota: Ciertos lugares indican que se puede jugar "información". Los recursos que pueden jugarse en estos lugares tienen su propio funcionamiento. En las mismas cartas se explica con detalle.

Jugar un aliado

Tu compañía tiene que estar en el lugar indicado en la carta del aliado. Por ej.: para jugar **Baya de Oro** tendrás que estar en el **Bosque Viejo**. Gira al personaje con el que quieras controlar el aliado y colócalo debajo. A diferencia de los personajes o seguidores, un aliado no necesita Influencia para ser controlado (el valor de **Mente** del aliado solo se utiliza de cara a intentos de influencia del oponente). Si el personaje que controla el aliado abandona el juego, también tendrás que descartarlo.



Jugar una facción

Tu compañía tiene que estar en el lugar indicado en la facción. Gira un personaje y haz una **tirada de influencia** (2D6). Añade al resultado la Influencia directa libre de ese personaje y aplica cualquier otra modificación (en la facción se indican modificaciones a determinadas razas). Cualquier carta que modifique un intento de influencia debe jugarse antes de la tirada.

Si el resultado es mayor que la **influencia necesaria** indicada en la facción, colócala en tu pila de PV y gira el lugar (a diferencia de los objetos o aliados, una facción no es controlada por ningún personaje). De lo contrario, ponla en tu pila de descartes.



- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Puntos de Victoria. | 6. Tipo de carta. |
| 2. Mente . | 7. Habilidad . |
| 3. Poder . | 8. Lugar jugable . |
| 4. Resistencia . | 9. Ilustrador/a . |
| 5. Nombre . | 10. Cita . |



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Puntos de Victoria (PV). | 5. Modificadores chequeo . |
| 2. Nombre . | 6. Cita . |
| 3. Tipo de facción . | 7. Lugar jugable . |
| 4. Chequeo . | 8. Ilustrador/a . |



Aclaración: La mayoría de facciones tienen modificadores a la influencia que dependen de la raza del personaje que hace el chequeo. Algunos personajes también tienen una modificación especial sobre algunas facciones, pero solo se aplican si son ellos los que realizan el intento de influencia.

Ejemplo: Durante la fase de lugares, tienes una compañía en Dol Amroth y la facción de los **Caballeros de Dol Amroth** en la mano. Decides **girar** a Imrahil para intentar poner en juego la facción. Como Imrahil no controla ningún seguidor, su **sin utilizar** es de 2. Haces un intento de influencia (2D6) y el resultado de la tirada es 5. Esta tirada es modificada por:

- La **sin utilizar** de Imrahil: +2.
- La habilidad especial de Imrahil: +2 **sin utilizar** cuando intenta influir a los **Caballeros de Dol Amroth**.
- Un modificador de +1, porque Imrahil es un Dúnadan y en la facción se indica esa bonificación.

De forma que el resultado final es de **10** (5+2+2+1). Como es superior a 8 (el número que requiere la facción para ser jugada), el intento de influencia tiene éxito: **gira** Dol Amroth y coloca los **Caballeros de Dol Amroth** en tu pila de PV.



Jugar un objeto

Hay 5 tipos de objetos: Menores, Mayores, Grandes, Especiales y Anillos de oro. Excepto los especiales, **en cada carta de lugar se indica qué tipo de objetos pueden jugarse**. Para jugar un objeto, **gira** un personaje y colócale el objeto debajo.

Nota: Un personaje solo puede beneficiarse de un arma, escudo, armadura o yelmo a la vez, pero puede controlar los que quiera.

CARTA DE OBJETO

1. Puntos de Victoria (PV).

2. Nombre.

3. Tipo de objeto.

4. Habilidad.

5. Cita.

6. Puntos de corrupción.

7. Lugar jugable.

8. Ilustrador/a.

III. JUGAR UN OBJETO MENOR ADICIONAL



Tras jugar un recurso (objeto, aliado, facción, etc.) y **girar** el lugar, adicionalmente puedes **girar** otro personaje de la compañía y colocarle un **objeto menor** de tu mano.

Puedes hacer esto en cualquier lugar, aunque no indique que se puedan jugar objetos menores.

Recuerda: Al final de esta fase devuelve a la mano de tu oponente las cartas en guardia que no hayan sido reveladas.

IV. INFLUIR AL Oponente

(Solo Reglas Estándar)

Esta acción no se puede realizar en el primer turno. Un Mago tampoco puede hacer un intento de influencia en el mismo turno en el que se ha revelado.

Uno de tus personajes o Mago puede intentar influir a un personaje (no-Mago), aliado, facción u objeto de tu oponente si se **encuentra en el mismo lugar que tu compañía**. Para ello:

Haz una tirada (2D6) y añade la **Influencia directa** libre del personaje que hace el chequeo de influencia. A continuación:

- Tu oponente hace una tirada (2D6) y lo resta al resultado.
- Resta también la **Influencia general** libre de tu oponente.
- Si el objetivo es un **seguidor, objeto o aliado**, resta también la **Influencia directa** libre del personaje que lo controla.

Si el resultado es mayor que la **Mente** del objetivo (o del personaje que lo controla si se trata un objeto), tu chequeo de influencia tiene éxito y tu oponente deberá descartar su carta. Si es un personaje, también tendrá que descartar las cartas que controle menos sus seguidores. De lo contrario no sucede nada.

Aclaración: Al intentar influir un **aliado**, utiliza su propio valor de **Mente**, no el del personaje que lo controla.

Nota: Si tienes una carta en la mano idéntica a la carta objetivo del oponente, puedes revelarla antes de hacer la tirada para que la **Mente** del objetivo se considere **cero**. Si el chequeo tiene éxito podrás poner en juego tu carta inmediatamente, de lo contrario tendrás que descartarla.

EXCEPCIONES:

Influir una facción:

- Debes estar en el lugar donde la facción sea jugable.
- En vez de utilizar el atributo de **Mente** del personaje objetivo, utiliza el número necesario para poner en juego la facción.
- Cuando hagas el chequeo, aplica también los modificadores a la influencia que indique la carta de facción.
- Si revelas la misma facción, el número necesario para influirla es **cero**. Si tienes éxito, puedes jugarla automáticamente.

Influir (controlar) un objeto:

- Debes tener un objeto idéntico en tu mano para influir el de tu oponente, no es opcional como en los demás casos.
- Al hacer el chequeo, aplica también los modificadores a la influencia que el objeto daría a su portador, en caso de tenerlos.



ANILLOS ESPECIALES

Hay varios anillos especiales: menores, mágicos, enanos y **El Anillo Único**. Para poder jugarlos, antes deberás tener en juego alguno de los tres objetos Anillos de Oro: **Bello Anillo de Oro**, **Precioso Anillo de Oro** o **Hermoso Anillo de Oro**.

Una vez hayas jugado un anillo de oro, podrás **examinarlo** mediante ciertas cartas o con **Gandalf** para saber de qué anillo se trata. Si el examen del anillo de oro coincide con el anillo especial de tu mano, podrás reemplazarlo. De lo contrario, tendrás que descartar el anillo de oro (era una baratija sin ningún valor especial...).



- Si los dos jugadores han agotado su mazo de juego, el Concilio se convoca **automáticamente** y se lleva a cabo cuando termine el turno del jugador actual.

R.E.: Las Reglas Estándar permiten partidas más largas. El Concilio se puede declarar:

Partida a 2 barajas (ESTE ES EL FORMATO DE TORNEO):

- Si un jugador ha agotado **2 veces** su mazo de juego (o una vez si tiene al menos 25 PV). Esto es una acción voluntaria, y el Concilio se produce al final de turno de su oponente.
- Si los dos jugadores han agotado **2 veces** su mazo de juego, el Concilio se produce automáticamente al final del turno en el que se esté en ese momento.

Partida a 3 barajas (baraja complementaria de 35 cartas):

- Si un jugador ha agotado **3 veces** su mazo de juego (o dos veces si tiene al menos 30 PV). Esto es una acción voluntaria, y el Concilio se produce al final de turno de su oponente.
- Si los dos jugadores han agotado **3 veces** su mazo de juego, el Concilio se declara automáticamente al final del turno en el que se esté en ese momento.

Partida a 4 barajas (baraja complementaria de 40 cartas):

- Si un jugador ha agotado su mazo de juego **4 veces** (o tres veces si tiene al menos 40 PV) Esto es una acción voluntaria, y el Concilio se produce al final de turno de su oponente.
- Si los dos jugadores han agotado **4 veces** su mazo de juego, el Concilio se declara automáticamente al final del turno en el que se esté en ese momento.

6. FASE DE FINAL DE TURNO

I. DESCARTAR 1 CARTA Y REPONER MANO

Tú y tu oponente **podéis** descartar una carta y, a continuación, debéis reponer vuestra mano (8 cartas por defecto). Puedes jugar cartas después de reponer tu mano, pero recuerda que sólo se reponen cartas una vez. Cuando ya no quieras hacer nada más, anúncialo a tu oponente. Aquí finaliza tu turno. Después tu oponente jugará el suyo y así sucesivamente hasta que se produzca alguna de las condiciones de victoria que veremos en el siguiente párrafo.



CONDICIONES DE VICTORIA

La partida termina cuando ocurre uno de estos acontecimientos:

R.E.: Si el Mago es eliminado el jugador no pierde la partida sino que deberá restarse -5 PV en el Concilio Libre.

1. **El Anillo Único es destruido en el Monte del Destino. El jugador que lo consigue gana la partida.** (>ver pág. siguiente).

2. **El Concilio Libre declara un vencedor. El Concilio Libre se declara:**

- Si un jugador ha agotado su mazo de juego o tiene al menos **20 Puntos de Victoria** puede convocar el Concilio al final de su turno. El Concilio tendrá lugar al final del siguiente turno de su oponente.

EL CONCILIO LIBRE

En el Concilio Libre los líderes de los Pueblos Libres deciden el Mago cuyo consejo deberán seguir. Para ello comparan los recursos que hayan conseguido reunir los dos Magos (jugadores).

Antes de celebrar el Concilio todos los personajes deben realizar un **chequeo de corrupción**. El último jugador en jugar su turno realiza primero los chequeos de sus personajes.

Los jugadores **pueden jugar cartas de recurso** de su mano si estos afectan a los chequeos de corrupción, pero no pueden jugar cartas de adversidades. Sí que pueden girarse personajes (si es que queda alguno enderezado cuando se inicia el Concilio) para apoyar en los chequeos de corrupción de otros personajes.

Clarificación: Los personajes no se enderezan automáticamente al convocar el Concilio.

Los personajes que **fallen** el chequeo de corrupción, así como todas las cartas que controlen menos los seguidores, se descartan (no llegarán al Concilio, por lo que sus PV no se tendrán en cuenta).

Si un Mago falla el chequeo, su oponente no gana la partida automáticamente, pero perderá al personaje en sí y todos los recursos que controle que no sean seguidores, y además tendrá -5 PV.

Una vez realizados todos los chequeos **el jugador que haya obtenido más Puntos de Victoria gana la partida.**



Aclaración: Si ambos jugadores empatan a PV la partida termina en empate (>ver “*desempate por vínculo más débil*” en las reglas opcionales de la Pág.19).

R.E.: Antes de sumar los PV en el Concilio Libre separad las cartas según estos tipos:

- Personajes
- Objetos
- Facciones
- Aliados
- Criaturas derrotadas
- Otros puntos (sucesos, cartas de información, objetos especiales, etc.)

Aplicad las siguientes modificaciones en este orden:

1. Si un jugador no tiene ningún PV de uno de estos tipos, los del oponente de ese tipo se **doblan**, excepto los de Criaturas y Otros Puntos.
2. La mitad o más de los PV de un jugador no pueden proceder exclusivamente de un solo tipo. Por ejemplo, si un jugador tiene un total de 16 PV y 10 de ellos son de facciones, las facciones solo le aportarán 6 PV (tantos como todos los demás sumados).
3. Un jugador puede revelar cualquier **carta única que tenga en su mano y sea idéntica** a la de su oponente para reducir en -1 PV los PV del oponente por cada carta que revele.

Una vez se han aplicado estas modificaciones el jugador con más PV gana la partida.

Ejemplo de puntuación en el Concilio:

Tras hacer los chequeos de corrupción, estas son las cartas de PV que tiene cada jugador:

Cartas de PV de Jugador 1	PV	PV final
Celeborn (personaje)	2	2
Elladan (personaje)	1	1
Elrohir (personaje)	1	1
Gildor Inglorion (personaje)	1	1
Legolas (personaje)	2	2
Espada de Gondolin (objeto mayor)	2	2
Hombres de Lebennin (facción)	2	4
Gwaihir (aliado)	2	2
Sueños del conocimiento (otros puntos)	2	2
TOTAL	15	17 (-3)*

Cartas de PV de jugador 2	PV	PV final
Beorn (personaje)	2	2
Faramir (personaje)	2	2
Imrahil (personaje)	2	2
Théoden (personaje)	2	0
Espada de Gondolin (objeto mayor)	2	2
Gran escudo de Rohan (objeto mayor)	2	2
Ramaviva (aliado)	2	2
TOTAL	14	12

RECuento: El jugador 2 no tiene facciones, por lo que el jugador 1 duplica los puntos de facción (*Hombres de Lebennin*). De los 14 PV totales del jugador 2, 8 PV son exclusivamente de personajes, pero como no pueden ser más de la mitad del total, solo puede sumar 6 PV (en la tabla hemos descontado esos 2 PV a *Théoden*).

* Finalmente, el jugador 2 revela tres cartas únicas de su mano: *Gwaihir*, *Legolas* y *Elrohir* (las estaba guardando para este momento) que coinciden con las de su oponente. Por lo tanto el jugador 1 debe restar -3 PV de su total, con lo que termina la partida con 14 PV en vez de 17 PV. A pesar de esto, el jugador 1 consigue ganar la partida.

DESTRUIR EL ANILLO ÚNICO

Otra de las condiciones para ganar una partida es destruir **El Anillo Único** en el **Monte del Destino**. Pero para ello, primero deberás ponerlo en juego examinando un anillo de oro. Este es el proceso:

1. Juega uno de los tres anillos de oro básicos (**Precioso**, **Hermoso** o **Bello Anillo de Oro**) en un lugar donde se puedan jugar anillos de oro.
2. Examina el anillo de oro con una carta de recurso (**Examen de la Forma**, **Examen del Conocimiento**, etc.) o mediante otra acción que lo permita. Por ejemplo, Gandalf puede examinar anillos de oro. Si al examinar el anillo obtienes una tirada suficiente, indicada en la carta del anillo de oro que estás examinando, podrás jugar **El Anillo Único** de tu mano y sustituirlo por el anillo de oro.
3. Una vez jugado **El Anillo Único** deberás mover la compañía con el Portador del Anillo al **Monte el Destino** para intentar destruirlo. Si una vez allí sucede uno de estos dos acontecimientos, lo destruirás y ganarás la partida:

- Si juegas las **Grietas del Destino** y superas el chequeo de corrupción indicado en la carta.
- Si **Gollum** se encuentra en la compañía del Portador del Anillo y juegas **El Destino de Gollum**.





CLAVES Y TÉRMINOS

- Algunas cartas tienen una palabra clave al comienzo del texto: "Ambiental", "Sortilegio", "Ritual", "Intento de halago", etc. Hay cartas y efectos del juego que afectan exclusivamente a cartas con estas palabras clave. Lo mismo ocurre con las distintas razas o habilidades de los personajes y las criaturas.
- Una "Guarida de Dragón" es un lugar con un ataque automático de Dragón (Por ejemplo, **La Montaña Solitaria**). En estos lugares pueden jugarse Objetos de Botín (>ver reglas de expansiones en la pag. 25).
- Una "manifestación" es una versión distinta de la misma carta. Por regla general, no puede haber más de una versión de una misma carta en juego (por ejemplo, si **Gollum** está en juego, **Mi Precioso** no puede estarlo, y viceversa). Si una de las versiones ha sido eliminada de la partida, la otra ya no puede entrar en juego.
- El caso de los dragones es especial, y sí puede haber más de una manifestación del mismo dragón en juego. Si una manifestación de dragón, por ejemplo **Smaug**, es derrotada, el ataque automático de su guarida también se elimina. En este ejemplo, se eliminaría el AA de **La Montaña Solitaria**.

Aclaraciones:

- Si el efecto de alguna carta contradice cualquier punto de este reglamento, tiene prioridad el efecto de la carta.
- Un jugador no puede jugar una carta simplemente para descartarse de ella. Una carta solo puede jugarse si tiene algún efecto en el juego, ya sea inmediato o que se active más adelante, como muchos sucesos duraderos o permanentes.
- Una carta que pueda jugarse como adversidad o recurso (por ejemplo, **Crepúsculo**) puede ser considerada como cualquiera de las dos a la hora de crear el mazo de juego.
- Si un jugador es asignado para enfrentarse a más de un golpe (el efecto de algunas cartas lo permite), y el personaje es eliminado antes de que se hayan resuelto todos los golpes, el resto se consideran cancelados.
- Un jugador no puede recibir los PV de una adversidad que él mismo haya puesto en juego (por ejemplo, un **Dragón de caza**).
- El **Anillo de Mago**, a diferencia de otros anillos especiales, puede jugarse sin examinar antes un anillo de oro.
- Hay varias formas para utilizar un Palantir:
 - Jugar las cartas **Alinear Palantir** o **Utilizar Palantir**.
 - Girar a **Saruman**.
 - Girar al portador de un **Anillo Mágico del Conocimiento**.

REGLAS OPCIONALES

JUGAR OBJETOS MENORES ADICIONALES DESDE LA PILA DE DESCARTES O BARAJA COMPLEMENTARIA

Cuando juegues un objeto menor adicional, puedes cogerlo de tu **pila de descartes** o **baraja complementaria**.

MAGOS INICIALES

Puedes empezar la partida con el Mago, pero a la hora de crear tu compañía inicial se considera que tiene 12  (aunque después cuando se inicie la partida ese valor desaparezca).

LUGARES RECIÉN VISITADOS

Si exploras un lugar que está en la pila de descartes de tu oponente, aumenta en 1 el número de golpes y el poder de los ataques automáticos de ese lugar.

ROMPER EMPATES: EL VÍNCULO MÁS DÉBIL

Con este método de desempate cada jugador debe sumar +1 punto de corrupción a cada personaje no-Mago, y volver a realizar un chequeo de corrupción con sus personajes. Si el empate persiste, sumad otro punto de corrupción, y así sucesivamente hasta que un jugador se declare ganador.

DEFENDER CON INFLUENCIA DIRECTA

Si una carta te obliga a utilizar tu Influencia general libre, (por e., **La Llamada del Hogar**) en vez de ello puedes utilizar la  libre del personaje objetivo, si no es un Mago.

SIMBOLOGÍA DE LAS EXPANSIONES

Expansión **Los Dragones**

Expansión **Servidores de la Oscuridad**

Expansión **El Ojo sin Párpado**

Expansión **Contra la Sombra**

Expansión **La Mano Blanca**

Expansión **El Balrog**

Cartas Promocionales oficiales



UN EJEMPLO DE PARTIDA

Esta sección contiene un detallado ejemplo de varios turnos de juego utilizando las Reglas Básicas. Nuestros dos jugadores son **Mordakai** y **Kodi**. Los números que aparecen en cada personaje indican en este orden:  /  / Poder / Resistencia.

Kodi está jugando con un mazo de recursos que pueden jugarse en lugares cercanos a **Rivendel** y la mayor parte de sus adversidades son arañas, lobos y cartas de *corrupción*. Por otra parte, **Mordakai** juega con un mazo con recursos que se pueden jugar en lugares cercanos a **Lórien** y la mayor parte de sus adversidades son orcos y trolls.

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Kodi comienza con **Aragorn** (9/3/6/9), **Boromir** (4/1/6/7), **Elladan** (4/0/5/8) y **Annalena** (3/0/3/8). Cuatro personajes que suman 20 puntos de  y 6 PV. **Annalena** se convierte en la seguidora de **Aragorn**, que tiene 3 , suficiente para controlarla. Los dos objetos menores de Kodi son la *Daga de Oesternesse* (que llevará **Boromir**) y unas *Hierbas Curativas* (que llevará **Annalena**).

Mordakai comienza con **Glorfindel** (8/2/8/9), **Faramir** (5/1/5/8), **Haldir** (3/0/4/8), **Mablung** (1/0/1/6) y **Bardo el Arquero** (2/0/3/6), cinco personajes que suman 19 puntos de  y 6 PV. **Bardo** se convierte en el seguidor de **Glorfindel**, que tiene 2 , y **Mablung** en el seguidor de **Faramir**, que tiene 1 . Los dos objetos menores son la *Capa Élfica* (que llevará **Bardo**) y unas *Hierbas Curativas* (que llevará **Haldir**).

Cada jugador roba 8 cartas y comienza con una compañía en **Rivendel**; por lo tanto, cada compañía tiene una carta de **Rivendel** boca arriba.

Mano de Kodi: *Espada de Gondolin*, *Bloqueo*, *Discusiones Oscuras*, *Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes*, *Arañas Gigantes* (x2), *Cansancio del Corazón*, *Atracción de la Naturaleza*.

Mano de Mordakai: *Montaraces de Ithilien*, *Esquiva*, *Lapso de Voluntad*, *Guardia de Orcos*, *Guerreros Orcos* (x2), *Incursores Orcos*, *Lugarteniente Orco*.

Kodi hace una tirada y saca un 8, Mordakai saca un 4, así que Kodi comienza la partida.

• TURNO 1 DE KODI

Fase de Enderezamiento: Kodi no tiene a nadie a quien enderezar, así que no ocurre nada.

Fase de Organización: Kodi tiene 3 puntos de Influencia general libres por lo que podría jugar un personaje con 3  o menos, pero no tiene ninguno en la mano. Tiene un objeto mayor (*Espada de Gondolin*), así que decide moverse hasta las *Quebradas de los Túmulos* para intentar jugarla; coloca la carta de las *Quebradas de los Túmulos* boca abajo junto a **Rivendel**. También juega la carta de *Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes* (que reduce el límite de adversidades en 1 por cada  en el itinerario de la compañía).

Fase de Sucesos Duraderos: Como no hay ningún suceso duradero en juego y Kodi no tiene ninguno, no sucede nada.

Fase de Movimiento: Kodi da la vuelta a la carta de lugar de destino (*Quebrada de los Túmulos*), lo que indica que Kodi robará una carta y Mordakai hasta dos. Kodi roba una *Capa Élfica* y Mordakai *Golpe Arriesgado* y *Vado*; Ahora Mordakai puede jugar adversidades teniendo en cuenta el itinerario ( ) y el lugar () de la *Quebrada de los Túmulos*. Sin embargo, el límite de adversidades es sólo de 2. Normalmente sería de 4, el tamaño de la compañía, pero Kodi ha jugado antes un *Viaje Tranquilo* que reduce el límite de adversidades en uno por cada  que atraviese la compañía. Esto irrita bastante a Mordakai, ya que no podrá jugar todas las adversidades que quería.

Pero Mordakai no se viene abajo y decide jugar los *Guerreros Orcos* (3 golpes con Poder 7). Kodi decide que serán **Aragorn**, **Boromir** y **Elladan** quienes reciban los golpes. Comienza por **Aragorn**, que no se gira (por lo que aplica un -3), saca un 6 y derrota a su golpe. **Boromir** tampoco se gira (-3), saca un 5 y también derrota a su golpe. Y **Elladan** lo mismo (-3), saca un 8 y lo derrota. Kodi ha derrotado todos los golpes sin girar sus personajes, por lo que derrota los *Guerreros Orcos* y los pone en su pila de PV (no se tira resistencias porque la criatura no tiene).

A continuación, Mordakai juega el *Lugarteniente Orco* (1 golpe con Poder 7), que recibe una bonificación de +4 al Poder porque la compañía ya se ha enfrentado a un ataque de orcos este turno. Como el ataque es de Poder 11, Kodi juega su carta de *Bloqueo* sobre **Boromir** para que pueda enfrentarse con su Poder 7 sin girarse (6 + 1 de la *Daga de Oesternesse*). Sin embargo, **Boromir** solo saca un 3 y queda herido (se gira 180°), y tiene que superar un chequeo de Resistencia. Mordakai tira para el chequeo y saca un 5, de forma que **Boromir** no es eliminado (tiene Resistencia 7).

Mordakai ya ha jugado las dos adversidades que podía, así que ya no puede jugar más. Kodi devuelve **Rivendel** al mazo de localizaciones, porque su compañía ha llegado a las *Quebradas de los Túmulos*. Kodi sólo tiene 7 cartas, así que roba una: *Ocultamiento*. Mordakai tiene 8, por lo que no roba ninguna.

Fase de Lugares: Kodi decide entrar en las *Quebradas de los Túmulos*, así que su compañía se enfrenta al ataque automático (Un golpe con Poder 8). Kodi gira a **Annalena** (que es una exploradora) para jugar *Ocultamiento* y cancelar el ataque. Como en este lugar se pueden jugar objetos mayores, gira a **Elladan** y el lugar para poner en juego la *Espada de Gondolin*. **Elladan** controla ahora la *Espada de Gondolin*, y Kodi tiene 2 PV más, para un total de 9 PV (6 de los personajes, 2 de la espada y 1 de la criatura derrotada). Como ha jugado una carta en el lugar, también puede girar a otro personaje para jugar adicionalmente un objeto menor. Decide girar a **Aragorn** y le coloca la *Capa Élfica*.

Fase de Final de Turno: Mordakai tiene 8 cartas, pero decide descartarse la *Guardia de Orcos* y a continuación roba a **Gandalf**. Kodi decide no descartarse, pero sólo tiene 5 cartas, de forma que roba 3 más: *Baya de Oro*, *Háma* y *Huida*.

Mano de Kodi: *Discusiones Oscuras*, *Arañas Gigantes* (x2), *Cansancio del Corazón*, *Atracción de la Naturaleza*, *Baya de Oro*, *Háma*, *Huida*.

Mano de Mordakai: *Montaraces de Ithilien*, *Esquiva*, *Lapso de Voluntad*, *Incursores Orcos*, *Guerreros Orcos*, *Golpe Arriesgado*, *Vado*, **Gandalf**.



• TURNO 1 DE MORDAKAI

Fase de Enderezamiento: Mordakai no tiene a nadie a quien enderezar, así que no ocurre nada.

Fase de Organización: Mordakai está de suerte, tiene a **Gandalf** (-10/6/9) en la mano, de forma que decide jugarlo en **Rivendel**. Reorganiza sus personajes y hace que **Faramir** sea seguidor de **Gandalf** (10 ). Eso significa que **Mablung** ya no puede ser seguidor de **Faramir**, así que pasa a ser controlado mediante la influencia general. Ahora Mordakai tiene 8 puntos de influencia general libre. La mayoría de las cartas de recursos de Mordakai sólo pueden ser jugadas en lugares cercanos a **Lórien**, de forma que decide moverse hasta allí: coloca una carta de **Lórien** boca abajo junto a **Rivendel**. Decide girar a **Faramir** (un montaraz) para jugar **Vado** (no se podrá jugar ninguna adversidad situada en las  contra la compañía durante este turno).

Fase de Sucesos Duraderos: No sucede nada.

Fase de Movimiento: Mordakai da la vuelta a su nuevo lugar (**Lórien**), que indica que él y Kodi pueden robar hasta dos cartas. Roba **Comunidad** y **Tom** mientras que Kodi roba **Golpe Afortunado** y **Bombur**. Ahora Kodi puede jugar hasta 6 adversidades sobre la compañía de Mordakai (6 personajes), teniendo en cuenta el itinerario hasta **Lórien** (   ). Sin embargo, no puede jugar las **Arañas Gigantes** (situadas en  ) debido a **Vado**. Decide jugar la **Atracción de la Naturaleza** sobre **Haldir**, éste recibe 2 puntos de corrupción y al final de esta fase deberá hacer un chequeo de corrupción por cada  en el itinerario (es decir, 3 chequeos). Después juega **Cansancio del Corazón** sobre **Haldir**, lo que le obliga a realizar inmediatamente un chequeo de corrupción. **Haldir** tiene 3 puntos de corrupción (uno de las **Hierbas Curativas** y 2 de la **Atracción de la Naturaleza**), y además tiene un -1 a sus chequeos de corrupción (lo indica en su personaje). Hace una tirada y saca un 7, por lo que no sucede nada; con un 3 o un 4 habría sido descartado y con un 2 eliminado.

Kodi no tiene ninguna adversidad más que jugar, por lo que Mordakai devuelve **Rivendel** a su mazo de localizaciones y su compañía llega a **Lórien**. Sin embargo, **Haldir** debe realizar 3 chequeos de corrupción por la **Atracción de la Naturaleza**: saca un 10 en el primero y lo supera, pero en el segundo chequeo saca un 3 por lo que **Haldir** es descartado junto con sus **Hierbas Curativas** y la **Atracción de la Naturaleza**. Poseído por las fuerzas de Sauron, Kodi suelta una maléfica carcajada.

Tanto Mordakai como Kodi tienen 8 cartas, de forma que no roban ninguna.

Fase de Lugares: La compañía de Mordakai no hace nada.

Fase de Final de Turno: Cada jugador tiene 8 cartas y ninguno decide descartarse, así que nadie roba cartas.

Mano de Kodi: *Discusiones Oscuras, Arañas Gigantes (x2), Baya de Oro, Háma, Huida, Golpe Afortunado, Bombur.*

Mano de Mordakai: *Montaraces de Ithilien, Esquiva, Lapso de Voluntad, Incursores Orcos, Guerreros Orcos, Golpe Afortunado, Comunidad, Tom.*

• TURNO 2 DE KODI

Fase de Enderezamiento: Kodi endereza a todos sus personajes que no están heridos; la compañía no se encuentra en un Refugio , por lo cual **Boromir** no puede curarse.

Fase de Organización: Juega a **Háma** (2/0/4/8) como una segunda compañía independiente situada en **Rivendel** (con su propia carta de lugar de **Rivendel**). **Aragorn** transfiere la **Capa Élfica** a **Annalena**, por lo que tiene que hacer un chequeo de corrupción (automáticamente lo supera ya que sólo tiene 1 punto de corrupción). **Annalena** se gira para usar sus **Hierbas Curativas** para curar y enderezar a **Boromir** (las **Hierbas Curativas** se descartan). Finalmente, Kodi decide mover su compañía principal de vuelta hasta **Rivendel** y deja a la compañía de **Háma** sin mover (esperará a que los demás regresen). Así que coloca **Rivendel** boca abajo junto a su lugar actual, las **Quebradas de los Túmulos**.

Fase de Sucesos Duraderos: No sucede nada.

Fase de Movimiento: Kodi decide actuar primero con la compañía de **Háma**. Como no se mueve, nadie roba cartas. Mordakai no tiene adversidades ni criaturas que se puedan jugar en un Refugio () , por lo que no ataca a Kodi. Kodi sólo tiene 7 cartas, así que roba una: **Atracción de los Sentidos**. Mordakai tiene 8, así que no roba ninguna.

Kodi revela a continuación la nueva carta de lugar (**Rivendel**) de su otra compañía. Como está volviendo a un Refugio, el lugar de origen (las **Quebradas de los Túmulos**) indica cuántas cartas roba cada jugador. Mordakai roba 2: **Esquiva** y **Centinelas Orcos**; Kodi roba una: **Atracción de la Avaricia**. El itinerario del viaje es ( ) y el límite de adversidades es de 4, pero Mordakai sólo tiene tres adversidades que pueda jugar (sus **Centinelas Orcos** no pueden jugarse en ). Decide jugar primero los **Incursores Orcos**, pero Kodi cancela el ataque con unas **Discusiones Oscuras**. A continuación, Mordakai juega los **Guerreros Orcos**, pero Kodi cancela de nuevo el ataque con una **Huida**, aunque tiene que herir a un personaje para poder hacerlo (elige a **Annalena**). No gana los PV porque los ataques han sido cancelados. Finalmente, Mordakai ataca con **Tom** (troll, 1 golpe con Poder 13). Kodi decide que será **Elladan** quien se enfrente al golpe. Tiene 7 de Poder (su 5 +2 de la **Espada de Gondolin**), se gira para evitar la penalización de -3 y Kodi juega **Golpe Afortunado** para poder tirar los dados dos veces y elegir un resultado. Ha sido una buena idea, porque la primera tirada es un 4, lo que habría herido a **Elladan**. La segunda tirada es un 9, por lo que **Tom** es derrotado y Kodi gana otro valioso PV.

La compañía llega a **Rivendel** y la carta de las **Quebradas de los Túmulos** se descarta, ya que estaba girada. Kodi sólo tiene 6 cartas, así que roba 2: **Vado** y **Bloqueo**. Mordakai sólo tiene 7, así que roba una: **Rescate de Prisioneros**.

Fase de Lugares: La compañía de Kodi no hace nada.

Fase de Final de Turno: Cada jugador tiene 8 cartas y ninguno decide descartarse de una carta, así que nadie roba cartas.

Mano de Kodi: *Arañas Gigantes (x2), Baya de Oro, Bombur, Atracción de los Sentidos, Atracción de la Avaricia, Vado, Bloqueo.*

Mano de Mordakai: *Montaraces de Ithilien, Esquiva (x2), Lapso de Voluntad, Golpe Arriesgado, Comunidad, Centinelas Orcos, Rescate de Prisioneros.*



• TURNO 2 DE MORDAKAI

Fase de Enderezamiento: Mordakai endereza a **Faramir**.

Fase de Organización: Juega *Comunidad* sobre la compañía (+1 al Poder y +1 a los chequeos de corrupción de todos los personajes de la compañía). Mordakai tiene una facción en la mano (*Montaraces de Ithilien*), así que decide moverse hasta **Henneth Annún** para intentar jugarla; coloca boca abajo **Henneth Annún** junto a **Lórien**, su lugar actual.

Fase de Sucesos Duraderos: Mordakai juega *Lapso de Voluntad*: todos los ataques recibirán un -1 al Poder (-3 si son Nazgûl) durante su turno y el siguiente turno de Kodi.

Fase de Movimiento: Mordakai revela la nueva carta de lugar (**Henneth Annún**), por lo que ambos jugadores pueden robar hasta dos cartas. Mordakai roba *Ocultamiento* y *Hierbas Curativas* y Kodi roba *Sueños de Conocimiento* y *Lobos*. Ahora, Kodi puede jugar adversidades teniendo en cuenta el itinerario (🌲 🌲 🌲) y el nuevo lugar (🏠). El límite de adversidades es de 5 (5 personajes en la compañía), y Kodi tiene 5 adversidades para jugar: *Lobos*, dos *Arañas Gigantes* y dos *Atracciones*.

Kodi juega la *Atracción de los Sentidos* sobre **Glorfindel** y la *Atracción de la Avaricia* sobre **Faramir**. A continuación, juega unos *Lobos* situados en la 🌲 (para impedir que Mordakai se proteja con *Capa Élfica*), pero Mordakai gira a **Mablung** (explorador) y un *Ocultamiento* para cancelar el ataque.

Kodi juega a continuación sus *Arañas Gigantes* (2 golpes, 10 de Poder, con -1 por *Lapso de Voluntad*), y Mordakai decide que serán **Glorfindel** y **Gandalf** quienes se enfrenten a los dos golpes. Juega *Esquiva* para que **Glorfindel** pueda permanecer enderezado y evitar la penalización de -3. **Glorfindel** derrota fácilmente al primer golpe sacando un 6 (6 + 8 + 1 de *Comunidad*). Juega otra *Esquiva* para **Gandalf**, quien saca un 2, lo que sumado a su Poder de 6 y el +1 de *Comunidad*, le da un total de 9, por lo que empata con el golpe de las *Arañas Gigantes*. **Gandalf** no queda herido, pero las *Arañas Gigantes* no son derrotadas, solo se descartan.

Acto seguido, Kodi juega sus segundas *Arañas Gigantes* (2 golpes, 10 de Poder, -1 por el *Lapso de Voluntad*). Una vez más, Mordakai escoge a **Glorfindel** y **Gandalf** para enfrentarse a los dos golpes ya que siguen enderezados. Como Mordakai sabe que Kodi no puede jugar más adversidades (esta es la quinta), gira a **Glorfindel**, quien derrota fácilmente al golpe sacando un 8 en la tirada (8 + 8 + 1 de *Comunidad*). También gira a **Gandalf** y juega *Golpe Arriesgado* para asegurarse de que derrota a la criatura y conseguir el PV. Saca un 3, lo que sumado a su 6 + 1 de *Comunidad* y +3 del *Golpe Arriesgado*, es un total de 13, lo que supera el Poder modificado de las *Arañas Gigantes*. Las *Arañas Gigantes* han sido derrotadas y Mordakai gana 1 PV.

Mordakai devuelve **Lórien** al mazo de localizaciones ya que su compañía ha llegado a **Henneth Annún**. Kodi sólo tiene 5 cartas, así que roba tres más: *Alba de Guerra*, *Huargos* y *Lobos*. Mordakai tiene sólo 4, así que roba 4 más: *Palantir de Annúminas*, **Peath**, *Incursores Orcos* y *Hueste Orca*.

Fase de Lugares: La compañía de Mordakai que se encuentra en **Henneth Annún** decide entrar en el lugar (no hay ningún AA). Intenta jugar la facción de los *Montaraces de Ithilien* con **Faramir**,

que necesita superar un 7 en el chequeo de influencia. Su tirada es de 4, pero añade +1 por su 🗡 libre, +2 por la 🗡 adicional de **Faramir** contra los *Montaraces de Ithilien* (según se indica en su personaje) y un +1 porque es un Dúnadan (según se indica en la facción). Así que el resultado modificado es de 8, por lo cual el chequeo de influencia tiene éxito por los pelos y la facción se coloca en su pila de PV. **Faramir** es girado, y **Henneth Annún** también, ya que se ha conseguido jugar la facción. Adicionalmente, Mordakai gira a **Bardo** para jugar un objeto menor sobre él: *Hierbas Curativas*. Mordakai respira tranquilo, tiene ahora 9 PV: 5 de personajes, 3 de la facción y 1 por derrotar a las *Arañas Gigantes*.

Fase de Final de Turno: Como tiene las 8 cartas que desea, Kodi no se descarta ni roba cartas. Mordakai también decide no descartarse, pero sólo tiene 6, así que roba dos más: *Berto* y *Despertar a los Moradores*.

Mano de Kodi: *Baya de Oro*, **Bombur**, *Vado*, *Bloqueo*, *Sueños de Conocimiento*, *Alba de Guerra*, *Huargos*, *Lobos*.

Mano de Mordakai: *Centinelas Orcos*, *Rescate de Prisioneros*, *Palantir de Annúminas*, **Peath**, *Incursores Orcos*, *Hueste Orca*, *Berto*, *Despertar a los Moradores*.

• TURNO 3 DE KODI

Fase de Enderezamiento: **Elladan** es enderezado y **Annalena** se cura (pasa de 180° a 90°), ya que está en un ☀ (**Rivendel**).

Fase de Organización: Kodi juega **Bombur** y lo pone como seguidor de **Boromir**. Kodi tiene dos recursos que desea jugar: *Baya de Oro* y *Sueños de Conocimiento* por lo que decide dividir sus personajes en dos compañías: la primera con **Aragorn**, **Elladan** y **Annalena**; la otra con **Boromir**, **Háma** y **Bombur**. Juega la carta de lugar del **Bosque Viejo** junto a la compañía de **Boromir** y la carta de lugar de la **Cima de los Vientos** junto a la compañía de **Aragorn**. También gira a **Aragorn** (montaraz) y juega un *Vado* sobre su compañía (no se podrán jugar adversidades en 🌲 sobre su compañía en este turno).

Fase de Sucesos Duraderos: No sucede nada.

Fase de Movimiento: Kodi mueve primero la compañía de **Aragorn** (revela boca arriba la **Cima de los Vientos**); el itinerario es (🌲 🌲), el lugar es 🏠, y cada jugador roba una carta. El límite de adversidades es de 3. Debido al *Vado*, Mordakai sólo puede jugar adversidades en 🏠, así que únicamente juega *Despertar a los Moradores* (dobla el número de golpes del AA). Si la compañía de **Aragorn** decide entrar después en la **Cima de los Vientos**, deberá enfrentarse a un AA de 4 golpes de Poder 6 en lugar de los 2 golpes normales. Kodi devuelve **Rivendel** al mazo de lugares, y la compañía de **Aragorn** llega a la **Cima de los Vientos**. Mordakai tiene 8 cartas, pero Kodi sólo 7, así que roba una: *Poción de Poder*.

Ahora, Kodi gira boca arriba la carta del **Bosque Viejo** para la compañía de **Boromir**: el itinerario es de (🌲 🌲) el lugar es un 🏠 y cada jugador roba una carta. Mordakai roba *Golpe Arriesgado*, y Kodi *Ocultamiento*. Esta compañía también tiene 3 personajes, así que el límite de adversidades es de 3.



Mordakai tiene tres potentes adversidades que jugar: comienza atacando con sus **Incursores Orcos** (4 golpes, Poder 6, -1 por *Lapso de Voluntad*), Kodi desearía jugar su *Ocultamiento*, pero no hay ningún explorador en la compañía, por lo que cada personaje recibirá un golpe. Mordakai puede asignar el cuarto golpe que sobra como un modificador -1 al Poder al golpe que él decida (decide que será el golpe sobre **Bombur**). Kodi decide resolver en primer lugar el golpe de **Boromir**: **Boromir** no se gira (-3) y saca un 4, para un total de 8 (4 + 6 + 1 por la *Daga* y -3 por no girarse). Con este resultado derrota al golpe de los orcos (Poder 5). **Háma** tampoco se gira (-3) y saca un 6, para un resultado total de 7 (6 + 4 -3 por no ser girado); también derrota el golpe. Finalmente **Bombur** decide no arriesgarse y se gira, saca un 5 para un resultado total de 7 (5 + 3 -1 por el golpe que sobraba); así que también lo derrota. Los tres golpes han sido derrotados, por lo cual Kodi se frota las manos y coloca los **Incursores Orcos** en su pila de PV.

A continuación, Mordakai juega *Hueste Orca* (5 golpes de Poder 4, -1 por *Lapso de Voluntad* y +3 porque la compañía ya se ha enfrentado a un ataque de orcos este turno, tal y como se indica en *Hueste Orca*). Cada personaje recibe un golpe y Mordakai asigna el cuarto y quinto golpe que sobran como modificadores -1 de nuevo sobre **Bombur**. **Boromir** no se gira (-3), saca un 8 y derrota a su golpe. **Háma** se gira, saca un 6 y también derrota a su golpe. **Bombur** ya está girado (-1), su tirada modificada es de 5 (5 + 3 -1 por estar girado y -2 por los golpes que sobran), así que **Bombur** resulta herido. Mordakai hace el chequeo de  de **Bombur** y saca un 9, lo que supera la Resistencia de Bombur, así que el personaje es eliminado y *Hueste Orca* no es derrotada, puesto que **Bombur** no ha derrotado su golpe.

Finalmente, Mordakai juega a *Berto* (1 golpe de Poder 12, -1 de *Lapso de Voluntad*). Kodi elige a **Boromir** para enfrentarse al golpe (es su única elección posible, ya que es el único enderezado). Kodi juega un *Bloqueo* sobre él, así que no se gira y evita el modificador de -3. Saca un 4; modificado con su +6 y +1 por la *Daga*, resulta un total de 11. Empata con el Poder modificado de *Berto*, por lo cual *Berto* es descartado pero no derrotado.

Kodi devuelve *Rivendel* al mazo de localizaciones, ya que la compañía de **Boromir** ha llegado al *Bosque Viejo*. Kodi tiene 8 cartas. Mordakai sólo 6, así que roba 2: *Lugarteniente Orco* y *Los Sirvientes se Agitan*.

Fase de Lugares: Kodi decide que la compañía de **Aragorn** no entrará en la *Cima de los Vientos*; esperará hasta el próximo turno. Su única sabia, **Annalena**, está girada, así que no podría jugar *Sueños de Conocimiento* aunque lograra derrotar el ataque automático. En cambio, la compañía de **Boromir** decide entrar en el *Bosque Viejo* (no hay ningún AA). **Boromir** se gira junto con la carta de lugar para poner en juego a *Baya de Oro* (aliada). No puede jugar la *Poción de Poder* (objeto menor) porque los demás personajes de la compañía están girados.

Fase de Final de Turno: Como tiene 8 cartas que le gustan, Mordakai decide no descartarse ni robar cartas. Kodi también decide no descartarse, pero como sólo tiene 7, roba una más: *Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes*.

Mano de Kodi: *Sueños de Conocimiento*, *Alba de Guerra*, *Huargos*, *Lobos*, *Atracción de la Naturaleza*, *Poción de Poder*, *Ocultamiento*, *Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes*.

Mano de Mordakai: *Centinelas Orcos*, *Rescate de Prisioneros*, *Palantir de Annúminas*, **Peath**, *Miruvor*, *Golpe Arriesgado*, *Lugarteniente Orco*, *Los Sirvientes se Agitan*.

• TURNO 3 DE MORDAKAI

Fase de Enderezamiento: Todos los personajes de Mordakai se enderezan.

Fase de Organización: Mordakai decide esperar y jugar a **Péath** en el siguiente turno, cuando su compañía principal haya regresado a **Lórien**. **Bardo** transfiere sus *Hierbas Curativas* a **Mablung** (supera automáticamente el chequeo de corrupción debido al +1 de *Comunidad*). A continuación, **Glorfindel** se gira para intentar eliminar la *Atracción de los Sentidos*, tal y como se indica en la carta. Hace una tirada y saca un 6, con lo cual no lo consigue. **Faramir** también se gira para intentar eliminar la *Atracción de la Avaricia*: saca un 7 y lo consigue, con lo cual la adversidad se descarta (en la pila de descartes de Kodi). Finalmente Mordakai coloca **Lórien** boca abajo junto a **Henneth Annûn** (es decir, la compañía se moverá de vuelta a **Lórien**).

Fase de Sucesos Duraderos: El *Lapso de Voluntad* de Mordakai se descarta.

Fase de Movimiento: Mordakai revela la carta de destino: **Lórien**. El itinerario es (   ), el nuevo lugar es un  y cada jugador roba hasta 2 cartas. Kodi roba el *Gran Escudo de Rohan* y *Discusiones Oscuras*. Mordakai roba *Ocultamiento* y *Vado*. Mordakai no puede utilizar *Vado* porque sólo puede jugarse en la fase de organización.

Kodi juega la *Atracción de la Naturaleza* sobre **Glorfindel** (deberá hacer 2 chequeos de corrupción al final de esta fase). Después juega *Alba de Guerra* (suceso duradero; +1 al Poder y número de golpes de los ataques de lobos) y después juega unos **Lobos** situados en la . Normalmente tienen 3 golpes de Poder 8, pero debido a *Alba de Guerra*, son 4 golpes de Poder 9. Rápidamente Mordakai gira a **Bardo** (explorador) para jugar *Ocultamiento* y cancelar el ataque.

Mordakai se las prometía muy felices, pero Kodi juega finalmente unos **Huargos** situados en la  (normalmente 2 golpes de Poder, pero debido a *Alba de Guerra*, son 3 golpes de Poder 10). **Glorfindel**, **Bardo** y **Faramir** ya se encuentran girados, así que Mordakai sólo puede elegir a **Gandalf** y **Mablung** como objetivos de los golpes. Kodi asigna el tercer golpe a **Bardo**. **Gandalf** se gira, saca un 6 y derrota fácilmente su golpe. **Bardo** ya está girado (-1), saca un 3 y resulta herido. Kodi saca un 8 en su chequeo de Resistencia, con lo cual **Bardo** es eliminado (se coloca en la pila de fuera de juego); **Bardo** puede transferir su *Capa Élfica* a cualquier personaje que no esté herido, así que Mordakai decide dársela a **Mablung**; en este momento, la carta *Comunidad* se descarta, ya que un personaje ha abandonado la compañía. Finalmente, **Mablung** se enfrenta a su golpe. Es girado, saca un 9 y empata con los **Huargos** (ya no recibe el +1 al Poder de *Comunidad*).



Glorfindel debe realizar ahora sus dos chequeos de corrupción: saca un 6 y un 10, por lo que ambos tienen éxito. La compañía llega finalmente a **Lórien** y **Henneth Annún** se descarta porque estaba girado. Kodi sólo tiene 6 cartas, así que roba dos: *Cansancio del Corazón* y *Huargos*. Mordakai tiene 9, por lo que se descarta de una: *Centinelas Orcos*.

Fase de Lugares: La compañía de Mordakai llega a **Lórien** y no hace nada.

Fase de Final de Turno: Cada jugador tiene 8 cartas y ninguno decide descartarse, así que no se roban cartas.

Mano de Kodi: *Sueños de Conocimiento*, *Poción de Poder*, *Ocultamiento*, *Viaje Tranquilo en las Tierras Salvajes*, *Gran Escudo de Rohan*, *Discusiones Oscuras*, *Cansancio del Corazón*, *Huargos*.

Mano de Mordakai: *Rescate de Prisioneros*, *Palantir de Annúminas*, *Peath*, *Miruvor*, *Golpe Arriesgado*, *Lugarteniente Orco*, *Los Sirvientes se Agitan*, *Vado*.

RESUMEN

En este momento, **Kodi** tiene 12 PV:

- Personajes.....6 PV
- Criaturas derrotadas.....3 PV
- Espada de Gondolin* (objeto).....2 PV
- Baya de Oro* (aliada).....1 PV

Mordakai tiene 9 PV:

- Personajes.....5 PV
- Criaturas derrotadas.....1 PV
- Montaraces de Ithilien* (facción).....3 PV

En el siguiente turno de Kodi, la compañía de Aragorn podría jugar *Sueños de Conocimiento* (2 PV). Por otra parte, Mordakai podría poner en juego a **Péath** (1 PV) y moverse hasta **Moria**, parcialmente protegida por *Vado*. Si tuviera suerte en **Moria**, podría jugar tanto su *Palantir de Annúminas* (3 PV) como su *Rescate de Prisioneros* (3 PV).

De manera que después de haber transcurrido 3 turnos, las cosas están todavía por decidir. La partida no terminará hasta que un Mago sea eliminado, se convoque el Concilio Libre o el *Anillo Único* sea destruido en el **Monte del Destino**.



MAZOS DE INICIACIÓN

Estos sencillos mazos os permitirán aprender los mecanismos más básicos del juego.

MAZO DE INICIACIÓN GANDALF:

PERSONAJES INICIALES:

- Aragorn
- Eomer
- Boromir - Escudo de Fresno y Hierro forjado
- Merry - Capa élfica

RECURSOS (30):

- **Objetos:**
- Pergamino de Isildur
- Gran escudo de Rohan
- Glamdring
- Vial de Galadriel
- La Flecha Roja

• **Facciones:**

- Montaraces del norte
- Jinetes de Rohan
- Guardia de la torre de Minas Tirith

• **Aliados:**

- Ramaviva

• **Sucesos:**

- Esquivar x 3
- Golpe afortunado x 3
- Nueva amistad x 2
- Ocultamiento x 3
- Fuerza de los medianos x 2
- Huida x 2
- Vado x 2
- Un amigo o tres x 2
- Lapso de voluntad x 2

PERSONAJES (7):

- Gandalf x 2
- Beregond
- Faramir
- Kili
- Erkenbrand
- Beretar

ADVERSIDADES (30):

- **Sucesos:**
- Despertar a los lacayos x 2
- La facción se dispersa x 2
- Los sirvientes se agitan x 3
- Atracción de la Naturaleza x 2
- Cansancio del Corazón x 2
- Luna nueva x 2
- Crepúsculo x 2

• **Criaturas:**

- Tom
- Gigante x 2
- Guardia de orcos x 2
- Lugarteniente orco x 2
- Guerreros orcos x 3
- Forajidos x 3
- Dragón de las cavernas x 2

MAZO DE INICIACIÓN SARUMAN:

PERSONAJES INICIALES:

- Gimli
- Légolas
- Elladan - Capa élfica
- Pippin - Daga de Oesterne

RECURSOS (30):

- **Objetos:**
- Jubón de mallas brillantes
- Orcrist
- Espada de Gondolin x 2
- Palantir de Orthanc
- Hierbas curativas

• **Facciones:**

- Dunlendinos
- Elfos del bosque
- Ents de Fangorn

• **Aliados:**

- Gollum

• **Sucesos:**

- Bloqueo x 3
- Golpe arriesgado x 3
- Sigilo de los medianos x 2
- Puente x 2
- Acantonamiento x 3
- Discusiones oscuras x 3
- Desaparición x 2
- Viaje tranquilo por las regiones salvajes x 2

PERSONAJES (7):

- Saruman x 2
- Annalena
- Bardo el arquero
- Elrohir
- Celeborn
- Peath

ADVERSIDADES (30):

- **Sucesos:**
- Sombras asfixiantes x 2
- La llamada del Hogar x 2
- Alba de guerra x 3
- Río x 2
- Plaga de tumularios x 2
- Atracción del Poder x 2
- Las Puertas de la Noche x 2

• **Criaturas:**

- Huargos x 2
- Lobos x 3
- Fantasmas x 2
- Arañas menores x 3
- Necrófagos x 3
- Viejo Hombre Sauce
- Emboscada



REGLAS EXPANSIONES

OBJETOS DE BOTÍN

Estos objetos solo pueden jugarse en un lugar que contenga un botín. Todos los lugares con un AA de **Dragón** (a partir de ahora "Guaridas de Dragón") contienen un botín.

Nota: No se pueden incluir objetos menores de botín en la compañía inicial.



AGENTES

CÓMO JUGAR UN AGENTE:

En la fase de **movimiento** de tu oponente, coloca el agente boca abajo y enderezado (cuenta para el límite de adversidades, como cualquier otra adversidad). Se asume que el agente se encuentra en uno de sus lugares natales pero, por el momento, no se coloca ninguna carta de lugar natal.

ACCIONES DE AGENTE:

En la fase de **movimiento** de tu oponente, cada uno de tus agentes que no se haya jugado este mismo turno, puede realizar una de las siguientes acciones (cuentan para el lím. de adversidades).

- **Curarse:** pasa de estar herido (180°) a estar *girado* (90°).

Importante: En tu fase de **enderezamiento** puedes enderezar tus agentes *girados* (esto no cuenta como acción de agente).

- **Moverse a un lugar:** Si el agente está enderezado o *girado* puede moverse a un lugar que no sea ni un ☀ ni un Lugar de las Profundidades y que esté en la **misma región o una adyacente** de su lugar actual.

Para ello, coloca la nueva carta de lugar sobre el agente (y cualquier otro lugar que ya se encuentre encima suyo). Pon el lugar boca abajo si el agente está boca abajo, o boca arriba si el agente está boca arriba. Si lo pones boca arriba, devuelve el resto de lugares que estén encima del agente al mazo de localizaciones.

Si quieres que el agente regrese a un lugar anterior, simplemente retira la carta superior de lugar y devuélvela a su mazo correspondiente.

Finalmente *gira* el agente si estaba enderezado.

- **Regresar a su lugar natal:** elimina todas las cartas de lugar jugadas sobre el agente.
- **Enderezar un agente:** Pasa de estar *girado* (90°) a estar enderezado.
- **Jugar criaturas en el lugar actual del agente:** Si la compañía de tu oponente se encuentra o se **mueve** al mismo lugar donde se encuentra uno de tus agentes y es un , , o , puedes *girar* y revelar el agente para atacar a esa compañía con cualquier criatura no-única (si importar donde pueda ser jugada) si es **del mismo tipo** que el ataque automático del lugar.

Si el lugar es uno de los lugares **natales** del agente, puedes *girar* y revelar el agente para atacar con las siguientes criaturas según el tipo de lugar (independientemente de su AA):

-  : Hombres.
-  : Orcos, Nazgûl, Hombres.
-  : Orcos, Nazgûl y Trolls.
-  : Muertos Vivientes, Orcos, Nazgûl y Trolls.
-  : Orcos, Nazgûl y Trolls.

- **Colocar el agente y sus cartas de lugar boca abajo:** Si el agente está boca arriba y enderezado, *gíralo* y colócalo boca abajo junto con sus cartas de lugar.

REVELAR UN AGENTE:

En la fase de movimiento puedes revelar (poner boca arriba) los agentes que quieras. Esto no cuenta ni como acción ni para el límite de adversidades.

Nota: Algunas adversidades requieren que se *gire* un agente. Cuando esto ocurre se tiene que revelar el agente.

Si revelas un agente **antes** de moverlo, inmediatamente debes elegir en cuál de sus lugares natales se encuentra. Para ello, escoge la carta de lugar correspondiente y colócala junto al agente (si no dispones de la carta de lugar descarta el agente al final del turno).

Si revelas un agente **después** de moverlo, se tiene que comprobar que las cartas de lugar jugadas sobre el agente se han colocado de forma legal. Es decir, la primera carta de lugar que se jugó encima suyo tiene que ser uno de sus lugares natales o un lugar que esté en la misma región o adyacente a su lugar natal. El siguiente lugar tiene que estar en la misma región o una adyacente que el lugar anterior... y así sucesivamente.

- **Si el movimiento no ha sido legal:** descarta el agente y devuelve al mazo de localizaciones todos los lugares jugados sobre él.
- **Si el movimiento ha sido legal:** devuelve al mazo de localizaciones todos los lugares menos el lugar actual.

ATACAR CON UN AGENTE:

En la fase de **lugares** de tu oponente, tus agentes pueden atacar si están en el mismo lugar que la compañía y esta decide explorar el lugar. El ataque se resuelve después de los ataques automáticos, y debes revelar a los agentes que ataquen.



Handwritten text in a decorative script at the bottom left.

Handwritten text in a decorative script at the bottom right.

COMBATE:

El combate con un agente se desarrolla como cualquier otro ataque con las siguientes modificaciones:

- **Añade 2D6 al Poder del agente:** haz una tirada para cada golpe del agente, si llegase a tener varios.
- **-2 al Poder** si el agente está herido.
- **Si el agente está boca abajo:**
 - En su lugar natal: **+5 al Poder, +1 a la Resistencia** y elige a los personajes objetivo.
 - **No** está en su lugar natal: **+2 al Poder.**
- **Si está boca arriba:**
 - En su lugar natal: **+2 al Poder, +1 a Resistencia.**
 - **No** está en su lugar natal: ninguna modificación.
- Después del combate, el agente debe quedar siempre boca arriba y *girado*.

PV DE LOS AGENTES:

Solo tu oponente puede ganar los PV al derrotar a tus agentes. Si los derrotas tú se eliminan, pero nadie gana PV. De cara al Concilio, los PV de agentes se consideran del tipo "Criaturas".

INFLUIR CON UN AGENTE:

Ciertas cartas y habilidades especiales permiten a tus agentes intentar influir a personajes, aliados y facciones. Si el objetivo es un personaje o aliado, el agente debe estar en el lugar de destino del objetivo (o lugar actual si no se ha movido). Si el objetivo es una facción, el agente debe estar en el lugar jugable de la facción.

Las reglas para influir con los agentes son las mismas que utilizan los personajes (>ver pág. 16) con estas excepciones:

- **+2** si tu agente está en su lugar natal.
- No se pueden usar cartas de recurso para modificar los intentos de influencia del agente (**Acantonamiento**, etc.).
- Si el **aliado** objetivo es jugable en un lugar natal del agente: **+2** a la tirada del agente y se considera que la del aliado es cero.
- Si la **facción** objetivo es jugable en un lugar natal del agente: **+2** a la tirada del agente y se considera que el número necesario para jugar la facción es cero.



Agentes. Ejemplo de juego:

En la fase de movimiento de tu oponente juegas a **Gisulf**. Lo colocas boca abajo y se considera que se encuentra en cualquiera de sus lugares natales: **Ciudad de los Hombres del Bosque**, **Ciudad del Lago** o **Valle** (más adelante, cuando reveles a **Gisulf** deberás escoger uno de ellos y colocar el lugar correspondiente).

Como lo has jugado este turno, **Gisulf** no puede realizar ninguna acción de agente en esta fase, sin embargo, si la compañía de tu oponente se mueve a uno de los lugares natales de **Gisulf**, podría atacarla en la fase de lugares de este mismo turno.

En el siguiente turno de tu oponente, su compañía decide moverse a **Lórien** con lo que decides realizar una acción de agente con **Gisulf** (cuenta para el lím. de adversidades): decides moverlo a un lugar situado en la región **Valles del Anduin**, ya que así queda más cerca de **Lórien**. Puedes hacer este movimiento porque los **Valles del Anduin** están en una región adyacente a uno de los lugares natales de **Gisulf**: **Ciudad de los Hombres del Bosque** (Oeste del Bosque Negro).

Como una de tus propias compañías está en **El Nido de Águilas**, y **Framsburgo** está en tu pila de descartes, tienes que elegir entre lo que te queda situado en los **Valles del Anduin** disponible: los **Campos Gladios** parece un buen sitio. Así que **Gisulf** decide moverse allí. Para ello, *giras* a **Gisulf** y colocas los **Campos Gladios** boca abajo sobre él.

Cuando llega tu turno, enderezas a **Gisulf** en tu fase enderezamiento.

En el siguiente turno, tu oponente decide mover su compañía a **La Puerta de los Trasgos**. Como este lugar se encuentra en el **Paso Alto**, y esta región es adyacente a los **Valles del Anduin** (donde se encuentra **Gisulf**), decides usar de nuevo una acción de agente y moverlo también a **La Puerta de los Trasgos**. Para ello, *giras* a **Gisulf** y colocas los **La Puerta de los Trasgos** boca abajo encima de los **Campos Gladios**, el anterior lugar de **Gisulf**.

En este momento **Gisulf** se encuentra en el mismo lugar que la compañía, por lo que podrías jugar ciertas adversidades de agentes, como **Búsqueda Infructuosa**, que obliga a la compañía a volver a su lugar de origen. Por desgracia, no tienes ninguna de estas cartas en la mano.

En la fase de lugares, tu oponente decide explorar **La Puerta de los Trasgos** y se enfrenta al AA. Tras ello, decides atacar con **Gisulf**. Para ello, revelas a **Gisulf** y las cartas de lugar jugadas sobre él, para verificar que cumplen las reglas de movimiento. Como el movimiento ha sido correcto, tienes que devolver al mazo de localizaciones todas las cartas de lugares menos el lugar actual, por lo que devuelves los **Campos Gladios**.

Gisulf recibe un **+2 al Poder** para este ataque, ya que estaba boca abajo antes de declarar el ataque; sumado a su Poder de 5le queda un total de 7. Tu oponente decide que **Elladan** se enfrentará al golpe y lo *gira* para luchar con su Poder de 5. Haces una tirada y sacas un 8, que sumado al 7e **Gisulf** te da un total de 15, mientras que tu oponente saca un 6, que sumado a los 5 de **Elladan** le da un total de 11, por lo que resulta herido y deberá realizar un chequeo de Resistencia.



Handwritten text at the top of the page in a stylized script.

CARTA DE AGENTE

FORI EL IMBERBE

ENANO GUERRERO/EXPLORADOR

Único. Agente. +2 a la influencia directa contra enanos y facciones de enanos.

"Crisó, hijo de Dáin, se enamoró con muchos seguidores a las Colinas de Hierro."
—Silla Apéndices

Lugar Natal: Fortaleza Enana de las Colinas de Hierro

IL. DE CHRISTINA WALD

Legend:

1. Puntos de Victoria (PV).	7. Raza / Habilidad.
2. Mente.	8. Habilidad especial.
3. Influencia directa.	9. Lugares natales.
4. Poder.	10. Ilustrador/a.
5. Resistencia.	11. Cita.
6. Nombre	

CARTA DE LUGAR DE LAS PROFUNDIDADES

LAS GRUTAS SUBTERRÁNEAS

LUGAR DE LAS PROFUNDIDADES

Lugares adyacentes: La Puerta de los Tragos (0), Los Prados Subterráneos (8), Las Puertas de las Profundidades (8).

Jugable: Objetos (Menores, Mayores, Anillos de Oro)

Ataques Automáticos (2):
(1*) Orcos: 4 golpes con Poder 7.
(2*) El oponente puede jugar una adversidad criatura de su mano que no sea única y normalmente pueda ser situada en un Bastión de la Sombra [A].

Especial: Cuando una compañía examina un anillo de oro mientras se encuentra en este lugar, el resultado de la tirada debe ser modificado con un +2.

IL. DE TED NASMITH

Legend:

1. Nombre del lugar.	5. At. Automáticos y cartas jugables en el lugar.
2. Símbolo del lugar.	6. Cartas que roba cada jugador.
3. Indicador de Lugar de las Profundidades.	7. Ilustrador/a.
4. Lugares adyacentes.	

LAS PROFUNDIDADES

Creadas por arroyos de roca fundida y aumentadas por erupciones geotérmicas, las Profundidades son el resultado de la combinación de las fuerzas naturales y sobrenaturales. La Mano de Melkor unió lo que antaño era una agrupación de incontables complejos cavernosos separados. Sus sirvientes más poderosos utilizaron este laberinto de túneles y cámaras para viajar por todo Endor.

Los Lugares de las Profundidades son iguales que cualquier otro lugar con las siguientes excepciones:

- No se encuentran en ninguna región, sino que están debajo de otro lugar llamado "lugar de superficie".
- En cada Lugar de las Profundidades aparece una lista con sus lugares adyacentes: su lugar de superficie y otros Lugares de las Profundidades cercanos.
- Una compañía que se mueve hacia o desde un Lugar de las Profundidades no tiene itinerario de regiones, por lo que las adversidades solo pueden atacar en el lugar.

- Las cartas ambientales que cambian el símbolo de un lugar (*Sombras Asfixiantes*, etc.) no afectan a los Lugares de las Profundidades.
- Una vez has jugado un objeto, facción, etc. en un Lugar de las Profundidades, puedes girar otro personaje de la compañía para jugar cualquier otro objeto jugable en ese lugar (no exclusivamente un objeto menor, como en el juego normal).
- No puedes contar los PV que se encuentren en un Lugar de las Profundidades a la hora de convocar el Concilio Libre, aunque sí se tendrán en cuenta cuando se produzca.
- No puede usarse *Gwaihir* ni *Viaje en Águilas* para moverse hacia o desde un Lugar de las Profundidades.



Handwritten text at the bottom of the page in a stylized script.

MOVIMIENTO POR LUGARES DE LAS PROFUNDIDADES:

Para que una compañía pueda moverse a un Lugar de las Profundidades debe encontrarse en un lugar **adyacente**: o bien su lugar de superficie u otro Lugar de las Profundidades cercano (indicados en la propia carta). Por ejemplo, si una compañía quiere moverse a los **Palacios de las Profundidades**, tiene que encontrarse en **Barad-dûr** (lugar de superficie) o en las **Profundidades Sulfurosas** o las **Galerías de las Profundidades** (Lugares de las Profundidades cercanos).

Una compañía que ya se encuentre en un Lugar de las Profundidades solo puede moverse a otro lugar adyacente.

Cada lugar adyacente viene indicado con un número entre paréntesis que indica lo difícil que es acceder a él. Cuando una compañía se mueva a un lugar adyacente, al revelar el lugar deberá hacer una tirada 2D6. Si el resultado es **igual o superior** a ese número, podrá moverse al lugar. De lo contrario, la compañía deberá regresar a su lugar de origen y la fase de movimiento continuará como si la compañía no se hubiera movido.

Nota: Si se mueve al lugar de superficie no hará falta hacer una tirada, ya que el número indicado entre paréntesis siempre es cero.

ADVERSIDADES-HUÉSPED

Algunas adversidades de suceso permanente pueden tomar **prisionero** a un personaje. Estas adversidades se conocen como "adversidades-huésped". Cuando esto ocurre, el personaje abandona inmediatamente la compañía y se coloca a un lado junto a la carta de adversidad-huésped. Además, el jugador que ha jugado la adversidad debe coger una carta de lugar de su mazo de localizaciones (que será el "**lugar de rescate**") y colocarla junto a ella y el prisionero.

LUGAR DE RESCATE:

Para escoger el lugar de rescate se debe tener en cuenta:

- Cualquier restricción indicada en la adversidad-huésped.
- El lugar de rescate debe estar en la misma región o adyacente a cualquiera de las regiones por las que se ha movido.
- Si no se estaba moviendo, el lugar de rescate debe estar en la misma región que su lugar actual.
- Si se estaba moviendo a un lugar que es adyacente a un Lugar de las Profundidades, el lugar de rescate puede ser ese Lugar de las Profundidades.
- Si con estas reglas no es posible encontrar un lugar de rescate, la adversidad-huésped no podrá jugarse.

Nota: Cuando el lugar de rescate se retira del juego se devuelve al mazo de localizaciones.

PERSONAJES PRISIONEROS:

Estas son las reglas que afectan a los personajes prisioneros:

- No pueden realizar ninguna acción, curarse o enderezarse, y solo les afectan las cartas que se refieren específicamente a "personajes prisioneros".

- No están controlados, no requieren influencia general ni . Sus seguidores, en caso de tenerlos, pasarán a ser controlados por la influencia general de su propietario.
- Cualquier objeto, aliado o suceso (información, etc.) controlados por los prisioneros, se descartan. Como excepción, los **anillos** pueden permanecer con ellos.
- Los prisioneros otorgan PV negativos en vez de positivos. Si son eliminados mientras están prisioneros, se colocan en la pila de PV y al final de la partida otorgarán PV negativos.

RESCATAR PRISIONEROS:

Para que un personaje prisionero pueda volver a entrar en juego, su propietario debe intentar rescatarlo con una de sus compañías, **o bien**, la adversidad-huésped que lo retiene debe ser descartada por algún efecto del juego (por ejemplo, con **Mavillas Explicadas**). En este último caso, el personaje vuelve al juego en el lugar de rescate formando su propia compañía.

Aclaración: Si la adversidad-huésped ya no tiene ningún prisionero, se descarta y el lugar de rescate se devuelve al mazo de localizaciones.

Rescatar un personaje es parecido a jugar un objeto, aliado, etc. Una compañía que quiera rescatar a uno o varios prisioneros debe encontrarse en el lugar de rescate en la **fase de lugares** y enfrentarse al AA (aunque no importa si el lugar está **girado** o enderezado). A continuación, debe enfrentarse a los **ataques de rescate** indicados en la carta de adversidad-huésped y, finalmente, debe **girar** un personaje de la compañía.

Una vez hecho esto, el lugar queda **girado** si no lo estaba, y todos los personajes prisioneros vuelven a la compañía, pasando a ser controlados mediante la influencia general. Adicionalmente, se puede **girar** un personaje de la compañía para jugar un objeto menor.

Nota: Siempre que sea posible, el jugador que quiera moverse a un lugar de rescate deberá usar la carta de lugar de su mazo de localizaciones. De lo contrario (si, por ejemplo, el lugar está descartado) podrá usar la copia del lugar de rescate que está junto a la adversidad-huésped para moverse allí. Si se da este caso, no podrá usar el lugar para otro propósito que no sea el de rescatar el personaje.

ATAQUES DE RETENCIÓN

Algunas cartas indican que sus ataques o AA son de "retención" (por ejemplo **Gobel Mírlond**, o **las Colinas Meritorias**). Cuando estos ataques tienen éxito, en vez de dejar heridos a los personajes o aliados, los dejan **girados**.

Las reglas de retención son más extensas con determinadas cartas en juego, pero para empezar a jugar nos vale con esto.



RESUMEN DEL TURNO

1. FASE DE ENDEREZAMIENTO

- ▶ Endereza tus personajes y cartas *giradas* menos los lugares.
- ▶ Si tus personajes heridos están en un ☼ pueden curarse (pasan de 180° a 90°).

2. FASE DE ORGANIZACIÓN

Puedes hacer en cualquier orden estas acciones:

- ▶ **Jugar un personaje** (R.E.: o descartar un personaje) en su lugar natal o en cualquier ☼. Si es un Mago, en su lugar natal o en *Rivendel*.

Nota: Puedes jugar un personaje en solitario si no tienes una compañía en ese lugar. (R.E.: Si tu Mago ya ha sido revelado: solo puedes jugarlo si tienes una compañía en el lugar).

- ▶ **Reorganizar** los personajes que estén en un ☼ para formar cualquier número de compañías. (R.E.: puede ser en cualquier lugar, no necesariamente un ☼).
- ▶ Pasar de controlar a tus personajes mediante tu **Influencia general** a hacerlo con la **Influencia directa** (☷) de otro personaje o viceversa.
- ▶ **Transferir objetos** entre tus personajes; el personaje debe hacer un chequeo de corrupción por cada objeto transferido.
- ▶ **Almacenar objetos** de tus compañías situadas en un ☼; el personaje debe hacer un chequeo de corrupción por cada objeto almacenado.
- ▶ Cada una de tus compañías puede:
 - **Permanecer en su lugar actual.**
 - **Moverse:** Juega una carta de lugar de destino boca abajo en cada compañía que quieras mover.

R.E.: Si te mueves con el mapa de regiones, el lugar de destino debe conectar con el de origen un máximo de 4 regiones adyacentes.

3. FASE DE SUCESOS DURADEROS

- Descarta tus recursos de suceso duradero.
- Juega tus recursos de suceso duradero.
- Descarta las adversidades de suceso duradero de tu oponente.

4. FASE DE MOVIMIENTO

Repite esta fase para cada una de tus compañías por separado, y en este orden:

- I. Revela el lugar.** Si la compañía tiene una carta de lugar de destino boca abajo, ponla boca arriba. (R.E.: declara si te mueves con el movimiento básico o con el mapa de regiones).
- II. Calcula el límite de adversidades.** Es igual al tamaño de la compañía (mínimo dos) pero los **Hobbits cuentan como medio personaje** redondeando hacia arriba. El límite de adversidades permanece fijo aunque un personaje abandone la compañía más adelante.
- III. Robar cartas.** Si la compañía no se mueve, nadie roba cartas. Si se mueve a un lugar que no sea un ☼, los jugadores roban las cartas indicadas en el lugar de **destino**. Si se mueve a un ☼, roban las indicadas en el lugar de **origen**.
Nota: Robar todas las cartas es opcional pero se debe robar al menos una.
- IV. Tu oponente puede jugar adversidades**, incluyendo una carta en guardia, sobre tu compañía respetando el lím. de adversidades. Si juega una criatura, debe declarar donde está situada:
 - ▶ En el **lugar** de destino (o de origen si la compañía no se ha movido). Se puede situar en el símbolo del lugar (Por ej.: ☷) o en el nombre concreto del lugar (Por ej.: *Moria*)
 - ▶ En una o varias **regiones** del itinerario (R.E.: o del mapa) del lugar de origen o de destino. Se puede situar en los símbolos de las regiones (Por ej.: ☷ ☷) o en el nombre concreto de una región (Por ej.: *Entrada al Cuerno Rojo*).

- V. Si tu compañía ha sido obligada a volver a su lugar de origen, pasa directamente a la fase 6. No se pueden jugar más adversidades sobre ella.

- VI. **Descarta el lugar de origen** de la compañía si está *girado*. Si es un ☼ devuélvelo al mazo de localizaciones.

- VII. Ambos jugadores **reponéis vuestra mano** (8 cartas).

5. FASE DE LUGARES

En el orden que quieras, cada una de tus compañías puede:

- ▶ **No hacer nada.**
- ▶ **Entrar al lugar:**
 - Si el lugar tiene **ataques automáticos**, se activan contra tu compañía. Si una carta en guardia modifica este ataque se resuelve antes del AA, si es una criatura se resuelve después.
 - Puedes *girar* a un personaje para intentar **jugar un objeto, aliado o facción** jugable en el lugar. Si es una facción deberás superar antes un intento de influencia.
 - El recurso lo controlará el personaje que has girado (menos las facciones que van a la pila de PV); a continuación **gira el lugar** y revela las cartas en guardia que tengan efecto por este motivo.
 - Adicionalmente puedes *girar* otro personaje para jugar un **objeto menor** sobre él.
 - Las cartas en guardia que no se hayan revelado vuelven a la mano de tu oponente.

R.E.: **INFLUIR AL Oponente** (A partir de tu segundo turno): Uno de tus personajes (o Mago, aunque nunca en el mismo turno en el que lo has jugado) puede intentar influir a uno de los personajes, aliados, facciones u objetos de tu oponente.

6. FASE DE FINAL DE TURNO

Tú y tu oponente **podéis descartar una carta**. A continuación tenéis que **reponer vuestra mano** hasta tener 8 cartas.

BARAJA COMPLEMENTARIA (Reglas Estándar)

Cada vez que agotes tu mazo puedes intercambiar 5 cartas del mazo con tu baraja complementaria.

- ▶ **FASE DE ENDEREZAMIENTO:** Si tu Mago está en juego, tu oponente puede realizar una de estas acciones:

- Poner 5 adversidades de su b. complementaria en su pila de descartes.
- Si su mazo tiene al menos 5 cartas: poner una adversidad de su b. complementaria en su mazo y barajarlo.

Nota: Si tu oponente hace esto, el lím. de adversidades para tus compañías se reduce a la mitad (red. hacia arriba).

- ▶ **FASE DE ORGANIZACIÓN:** Puedes *girar* tu Mago para realizar una de estas acciones:

- Poner 5 recursos o personajes de tu b. complementaria en tu pila de descartes.
- Si tu mazo tiene al menos 5 cartas: poner un personaje o recurso de tu b. complementaria en tu mazo y barajarlo.

- ▶ **FASE DE MOVIMIENTO:** Tu oponente puede *girar* y descartar un suceso permanente *Nazgûl* para realizar una de estas acciones (cuenta para el lím. de adversidades):

- Poner 5 adversidades de su b. complementaria en su pila de descartes.
- Si su mazo tiene al menos 5 cartas: poner una adversidad de su b. complementaria en su mazo y barajarlo.

