

Reglas sólo de Servidores

Autor: Kodi | Revisión: 08/07/2021

Introducción

Este manual parte de la base de que ya conoces las reglas de los Magos y explica las diferentes reglas que se aplican a un jugador Servidor. Si no conoces las reglas de los Magos, es mejor que leas el documento de reglas completo del Ojo sin Párpado.

Tipos de cartas nuevas

- Personajes servidores
- Recursos de servidores
- Lugares de servidores
- Adversidades. Nuevas ilustraciones de las mismas cartas

Manifestaciones

Ciertas entidades (por ejemplo Bribón, los Espectros del Anillo, etc.) tienen varias manifestaciones diferentes, cada una representada por una carta diferente.

- Si una manifestación de una de estas entidades está en juego, no puedes jugar otra manifestación de la misma entidad.
- Si un ataque procedente de una manifestación es derrotado, la manifestación es eliminada del juego y no puedes jugar más manifestaciones de la misma entidad.

Condiciones de victoria

- Si llevas El Anillo Único hasta Baraddúr, Sauron recupera El Anillo Único y tú ganas.
- La Audiencia de Sauron. Si has acabado mazo y tienes 25 puntos puedes jugar La Llamada Repentina para convocar la Audiencia de Sauron y dejar al oponente un último turno.

Influencia General

Un jugador servidor siempre tiene +5 de influencia general sin usar. Este bonus nunca se puede usar para controlar personajes.

Orcos y trolls

Se añaden dos razas nuevas: Orcos y Trolls. Algunos de ellos pueden ser líderes y se ven afectados por algunas cartas y reglas explicadas más adelante.

Orcos exploradores

Los orcos exploradores cuentan como medio personaje para calcular el tamaño de la compañía.

Agentes como personajes

- No pueden incluirse en una compañía inicial (excepto si se usa *Abierto a cualquier llamada*)
- Solo pueden salir en su lugar natal (excepto si se usa *Abierto a cualquier llamada*)
- Los servidores agentes incluidos en el mazo de juego de un Servidor cuentan como personajes, no como adversidad.
- Sin embargo, durante el juego, cada servidor agente puede ser jugado como un personaje (es decir, un personaje servidor) o como una adversidad (un agente).

Espectros

- Puedes poner 3 Espectros del Anillo iguales en el mazo, o 2 iguales y 1 diferente.
- Un Espectro del Anillo puede llevar objetos (incluyendo anillos), pero no puede utilizarlos (es decir, un objeto no tiene ningún efecto sobre un Espectro del Anillo, ni sobre sus atributos o habilidades).
- La compañía que contiene a tu Espectro del Anillo puede moverse libremente entre Refugios Oscuros y desde un lugar que no sea Refugio Oscuro hasta un Refugio Oscuro. Sin embargo, para moverse desde un Refugio Oscuro hasta un lugar que no sea Refugio Oscuro, un Espectro del Anillo debe contar con una carta de recursos especial: una carta de Jinete Negro, de Jinete Maligno o de Señor de los Hombres (es decir, el Espectro del Anillo debe estar en modo de Jinete Negro, de Jinete Maligno o de Señor de los Hombres).
- Un Espectro del Anillo no puede viajar por un itinerario que contenga alguna región de Costa.
- La compañía de un Espectro del Anillo no puede utilizar el movimiento a través de regiones.
- La compañía de un Espectro del Anillo no puede utilizar el movimiento por profundidades.
- Un Espectro del Anillo seguidor sólo es descartado según se describe en las cartas de modo (Señor de los Hombres, Jinete Negro y Jinete Maligno).
- Si un chequeo de Resistencia contra un Espectro del Anillo es igual a 7 u 8, el Espectro del Anillo vuelve a tu mano. Puedes volver a ponerlo en juego de igual forma que lo revelaste por primera vez. Si le sucede esto a tu Espectro del Anillo, no puedes revelar a continuación un

Espectro del Anillo diferente y tu oponente no puede revelar el Espectro del Anillo que acaba de volver a tu mano.

- Cuando revelas tu Espectro del Anillo o juegas un Espectro del Anillo seguidor, cualquier adversidad Nazgûl equivalente que haya en juego queda descartada.
- Cualquier anillo de oro que se encuentre en la compañía del Espectro del Anillo es automáticamente examinado al principio de la fase de final del turno. Cualquier examen de anillo en la compañía de un Espectro del Anillo se ve modificado con un -2.

Espectros del Anillo seguidores

- Puedes poner el resto de Espectros del Anillo en el sidebar si quieres usarlos como Espectros del Anillo seguidores.
- Tu Espectro del Anillo ya debe estar en juego.
- Tu Espectro del Anillo debe estar en un Refugio Oscuro o debe encontrarse en el lugar natal del Espectro del Anillo seguidor.
- Debes tener la carta del Espectro del Anillo seguidor en la mano.
- Tu oponente no puede tener el Espectro del Anillo en juego y el Espectro del Anillo no puede haber sido eliminado.
- Debes tener la carta o la habilidad que permita poner en juego un Espectro del Anillo seguidor (por ejemplo. Cabalgan Juntos o la habilidad de El Rey Brujo).

Un Espectro del Anillo seguidor debe estar siempre bajo el control de tu Espectro del Anillo, y puede moverse a lugares que no sean Refugios Oscuros junto con tu Espectro del Anillo. Tu Espectro del Anillo debe utilizar un punto de influencia directa para controlar a cada Espectro del Anillo seguidor. Tus Espectros del Anillo seguidores no pueden ser influidos por el oponente.

Un Espectro del Anillo seguidor no puede utilizar ninguna de sus habilidades especiales. La habilidad de Ûvatha para unirse automáticamente a la compañía de otro Espectro del Anillo es una excepción a esta regla.

Cuando revelas tu Espectro del Anillo, tu oponente debe descartarse de cualquier carta idéntica de Espectro del Anillo que hubiera jugado como seguidor.

- Un Espectro del Anillo seguidor puede entrar en juego con la carta *Hemos venido a matar*.

Limitación a la composición de compañías

- A menos que se encuentre en un Refugio Oscuro, la compañía de tu Espectro del Anillo sólo puede contener a tu Espectro del Anillo y a cualquier otro Espectro que esté en juego como seguidor
- A menos que se encuentre en un Refugio Oscuro, un orco o un troll no pueden estar en una compañía que contenga un elfo, un enano o un dúnadan (y viceversa).

- A menos que se encuentre en un Refugio Oscuro, una compañía sólo puede contener un líder. Un líder es un personaje que tiene la palabra "líder" en el texto de su carta.

Nota: Si dos compañías acaban en un lugar que no es un Refugio Oscuro y la acción de combinar ambas compañías supondría violar las reglas sobre la composición de compañías, una de las compañías que se ha movido debe regresar a su lugar de origen. Igualmente, cualquier efecto que cause dicha violación debe ser cancelado (por ejemplo, Hemos venido a matar).

Compañías Encubiertas y Descubiertas

El texto de ciertas cartas distingue entre compañías encubiertas y compañías descubiertas. Cualquier compañía que contenga un Espectro del Anillo en modo de Jinete Maligno, que contenga un orco o un troll, o que contenga uno de los siguientes aliados es una compañía descubierta.

El Balrog
Criatura de un Mundo más Antiguo
Grandes Murciélagos
Gran Señor de la Puerta de los Trasgos
La Última Hija de Ungoliant
Regimiento de Cuervos Negros
Troll de Dos Cabezas

Compañía inicial

Pueden empezar 6 personajes de inicio en lugar de los 5 de héroes. El tamaño máximo de una compañía sigue siendo de siete.

Los jugadores Espectros del Anillo/Sauron pueden tener compañías iniciales en Dol Guldur y/o Minas Morgul.

Un Espectro del Anillo puede entrar en juego en Dol Guldur, Minas Morgul, o su lugar natal.

Ataques de retención

- En el texto de algunas cartas se indica que un ataque es de retención.
- Cualquier ataque de un Nazgûl contra una compañía de servidores es un ataque de retención.
- Cualquier ataque situado en una Región de la Oscuridad , Bastión de la Oscuridad o Bastión de la Sombra es un ataque de retención.
- Cualquier ataque de orcos, trolls, muertos vivos u hombres situado en una Tierra de la Sombra es un ataque de retención.
- Cualquier ataque de un agente es de retención.

Puntos por muerte

Sólo recibes puntos de victoria por matar a criaturas si tienen un "*" junto a sus puntos de victoria. Puedes utilizar la carta de la criatura como un trofeo (ver más adelante) o puedes colocar la carta en tu pila de puntos de victoria.

Nota: Si derrotas a una criatura que no tiene un "*" junto a sus puntos de victoria, puedes utilizar la carta de la criatura como un trofeo (ver más adelante) o puedes colocar la carta en la pila de fuera de juego. No recibes puntos de victoria por derrotarla.

Nota: No recibes puntos de victoria si la criatura a la que has derrotado es una de tus propias cartas.

Un jugador Mago no recibe puntos de victoria por derrotar a una criatura con un "*" junto a sus puntos de victoria o por derrotar a un ataque de retención.

Si una compañía de héroes derrota a un ataque realizado por una facción de dragón de un Espectro del anillo, el jugador héroe recibe sus puntos de victoria como puntos por muertes.

Trofeos

Si una de tus compañías de servidores derrota a una criatura, puedes colocar la carta de la criatura bajo el control de cualquier personaje troll u orco que se haya enfrentado a un golpe del ataque. Esta carta es llamada un "trofeo", y es tratada como un objeto menor con cero puntos de victoria. Un trofeo no puede ser transferido ni almacenado. Si un trofeo que no vale puntos de victoria es descartado, es colocado en la pila de fuera de juego. Si un trofeo vale puntos de victoria y es descartado, es colocado en tu pila de puntos de victoria.

Los trofeos proporcionan a los personajes bonificaciones basadas en el número total de puntos de victoria indicados por los trofeos (es decir, en las cartas de las criaturas). Sólo se debe aplicar una de las siguientes bonificaciones a un personaje en posesión de trofeos:

- Si los trofeos de un personaje valen 1 punto de victoria, el personaje gana +1 a la influencia directa.
- Si los trofeos de un personaje valen 2 puntos de victoria, el personaje gana +1 a la influencia directa y +1 al Poder (hasta un máximo de 9).
- Si los trofeos de un personaje valen 3 puntos de victoria, el personaje gana +2 a la influencia directa y +1 al Poder (hasta un máximo de 9).
- Si los trofeos de un personaje valen 4 puntos de victoria, el personaje gana +2 a la influencia directa y +2 al Poder (hasta un máximo de 9).

Nota: No puedes utilizar tus propias cartas como trofeos.

Cancelar un ataque automático

- Un personaje que se encuentre en uno de sus lugares natales puede ser girado para cancelar un ataque automático de dicho lugar natal.

- Esta regla no debe aplicarse si el personaje tiene un lugar natal que no es específico (por ejemplo, un orco con un lugar natal de "cualquier Bastión de la Oscuridad").

Descarte por chequeo de resistencia

Si sale el número que hay en el personaje se descarta. Si la resistencia varía es modificada, el número para ser descartado varía con el mismo modificador.

Si un personaje es descartado, las cartas que controle excepto los personajes seguidores son descartadas también.

Udún y Dagorlad

Udún y Dagorlad que están adyacentes para los jugadores Espectros del Anillo / Sauron.

Jugar como Sauron

Hay dos cartas que te permiten jugar como Sauron el oponente es un Mago: *El Ojo sin Párpado* y *Sauron*

Limitaciones en los efectos de las cartas

Las siguientes cartas no tendrán ningún efecto sobre un jugador Espectro del Anillo. Esto se debe a que la mecánica de las cartas no funciona bien con la mecánica de las compañías de Espectros del Anillo, o bien sus efectos son demasiado poderosos para las compañías de un Espectro del Anillo.

Magos

- Daño de la Piedra de Ithil
- Humos Maléficos
- Los Nazgûl Andan Sultos (si que se puede recuperar un Nazgul)
- Múmak

Los Dragones

- Agotados y Hambrientos
- Vientos de Cólera

Servidores de la Oscuridad

- todos los sucesos que requieran un agente
- En el Corazón de su Reino
- La Cólera del Enemigo Negro
- Mordor en Armas

Corrupción

- Las cartas de corrupción que no se pueden jugar sobre enanos tampoco pueden ser jugadas sobre orcos
- No se pueden jugar cartas de corrupción sobre Espectros del Anillo.
- El personaje queda girado: Si el resultado modificado es igual o es un punto inferior al total de puntos de corrupción del personaje, el personaje está muy tentado pero no falla el chequeo de corrupción. Si el personaje estaba enderezado, gíralo.
- Un chequeo de corrupción realizado por un personaje en la compañía de un Espectro del Anillo se ve modificado con un +2.

Examinar un anillo

- Cualquier anillo de oro que se encuentre en la compañía de un Espectro del Anillo al empezar la fase de final de turno es examinado automáticamente. Cualquier examen de anillo realizado en la compañía de un Espectro del Anillo es modificado con un -2.
- Cualquier anillo de oro que se encuentre en una compañía que esté situada en Barad-dûr es automáticamente examinado al principio de la fase de final de turno. Cualquier examen de anillo realizado en Barad-dûr es modificado con un -3.
- Si almacenas un anillo de oro, es automáticamente examinado con una modificación de -2.

Objetos de alineamiento opuesto

Espectro del Anillo puede utilizar cualquier carta de objeto de héroe como si fuera una carta de objeto de servidor. Igualmente, un jugador Mago puede utilizar cualquier carta de objeto de servidor como si fuera una carta de objeto de héroe. Se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Se deben cumplir todos los requisitos necesarios para poner en juego el objeto.
- Se deben aplicar todas las restricciones al movimiento.
- Se deben ignorar sus habilidades especiales y bonificaciones.
- El objeto sólo vale la mitad (redondeando hacia arriba) de los puntos de victoria que valdría normalmente.
- La versión de héroes de un recurso único es la manifestación del mismo recurso en su versión de servidores, y viceversa.

Influenciar alineamiento opuesto

Los intentos de influencia sobre los recursos y personajes de tu oponente se resuelven igual que en OsP y SATM con las siguientes excepciones:

- Todos los chequeos de influencia se ven modificados con un -5; es decir, es más difícil que los personajes malignos influyan a los Pueblos Libres, y viceversa.
- En lugar de revelar una carta idéntica a la carta influida, puedes revelar una manifestación de la carta o el mismo recurso en su versión opuesta (por ejemplo, si intentas influir a la facción de los Montañeses de un jugador Mago, puedes revelar la facción de los Montañeses en su versión de servidores).

Combate entre compañías

Durante la fase de lugares, una de tus compañías puede atacar a una compañía de tu oponente si se cumplen las siguientes condiciones:

- Ambas compañías están en el mismo lugar.
- Tu compañía se ha enfrentado al ataque automático (si hay alguno).
- No has realizado ningún chequeo de influencia contra tu oponente este turno.

Este ataque es declarado y resuelto al final de la fase de lugares, después de todas las demás acciones que desee realizar tu compañía durante la fase de lugares.

Nota: No se pueden jugar adversidades en un combate entre compañías.

Nota: Las cartas que afectan al número de golpes de un ataque no tienen ningún efecto en un combate entre compañías.

Nota: Las adversidades no tienen ningún efecto en un combate entre compañías.

Cómo resolver un combate entre compañías

Cuando una de tus compañías es atacada por otra compañía durante la fase de lugares del oponente, se considera que tú eres la compañía defensora. Se considera que la compañía de tu oponente (la compañía atacante) hace un único ataque con un golpe por cada personaje que haya en la compañía:

- Cada golpe puede tener como objetivo uno y sólo uno de los personajes de la compañía objetivo.
- Cada personaje puede ser el objetivo de un único golpe.
- Si el ataque tiene más golpes que personajes tiene la compañía defensora el atacante puede asignar los golpes que sobran como penalizaciones -1 (es decir, una penalización -1 por cada golpe que sobra) al Poder de cualquier objetivo que desee.

Este combate es resuelto igual que cualquier otro combate, con las excepciones indicadas en esta sección.

Cancelar un ataque de una compañía

Puedes cancelar un ataque de una compañía al igual que puedes cancelar cualquier otro ataque. Ciertas cartas y habilidades sólo cancelan ataques de un tipo específico de raza (por ejemplo. No Matéis Innecesariamente).

Dichas cartas pueden ser utilizadas para cancelar un ataque de una compañía únicamente si todos los personajes de la compañía son de una de las razas indicadas en la carta.

Nota: Si el ataque es cancelado, la fase de lugares finaliza para la compañía atacante, y el juego continúa de forma normal.

Cómo asignar los golpes

Para un combate entre compañías, el proceso de asignar los golpes es ligeramente diferente al habitual

- En primer lugar, el defensor elige qué personajes enderezados serán los objetivos de algunos golpes.
- A continuación, el atacante elige cuáles de los demás personajes a los que todavía no se ha asignado un golpe serán los objetivos del resto de golpes sin asignar correspondientes a sus personajes enderezados
- Finalmente, el defensor asigna el resto de golpes entre sus personajes que todavía no hayan recibido la asignación de ningún golpe.

El Poder de un golpe

El Poder de cada golpe está basado en el personaje atacante que corresponde a dicho golpe.

- El Poder básico de cada golpe de un ataque es igual al Poder del personaje que realiza el golpe.
- Un personaje atacante herido ve modificado su Poder en un -2
- Un personaje atacante girado ve modificado su Poder en un -1.
- Un personaje atacante enderezado que no se gira para atacar ve modificado su Poder en -3.
- Si el ataque tiene más golpes que personajes tiene la compañía defensora, el atacante puede asignar los golpes que sobran como penalizaciones -1 (es decir, una penalización -1 por cada golpe que sobra) al Poder de cualquier objetivo que desee.
- El Poder de un golpe también puede ser modificado por la puesta en juego de alguna carta de recurso. Cada jugador puede jugar sólo una carta que requiera una habilidad (por parte de un personaje) contra un golpe concreto.

Cómo resolver los golpes

Los golpes se resuelven de uno en uno y en el orden que elige el jugador defensor. Cuando eliges el golpe que quieres resolver, determina todos los factores que van a afectar al golpe antes de hacer la tirada (ver la "Secuencia de Golpes" más adelante).

Para resolver un golpe, el atacante hace una tirada y añade su Poder modificado; ese es el Poder final del golpe. A continuación, el defensor debe hacer una tirada y añadir su Poder Modificado:

- Si el resultado es superior al Poder final del golpe, el golpe falla. El personaje al que correspondía el golpe queda herido y debe hacer un chequeo de Resistencia.
- Si el resultado es igual al Poder final del golpe, el golpe no tiene efecto (es decir, un "empate" significa que el golpe fue evitado pero no derrotado).
- De lo contrario, el golpe tiene éxito (es decir, el personaje es derrotado). El personaje objetivo del golpe es herido y debe hacer un chequeo de Resistencia

Chequeos de Resistencia

Los chequeos de Resistencia para personajes atacantes y defensores son resueltos de forma normal.

Si un personaje defensor es eliminado, el jugador atacante recibe los puntos de victoria por "muerte" indicados en la carta del personaje.

Si un personaje atacante es eliminado, el jugador atacante recibe los puntos de victoria por "muerte" indicados en la carta del personaje

La Secuencia de Golpes

Los golpes se resuelven de uno en uno y en el orden que elige el jugador defensor.

Todos los factores que afectan a un golpe deben decidirse antes de hacer cualquier tirada. Resuelve dichos factores siguiendo este orden:

- 1) El atacante puede jugar cartas de recursos que afecten al golpe (hasta una carta que requiera una habilidad).
- 2) El atacante puede decidir usar los golpes restantes (los golpes que no tienen personajes objetivos) como modificadores -1.
- 3) Un personaje atacante enderezado puede recibir una modificación -3 si decide no girarse después de resolver el golpe.
- 4) Un personaje defensor enderezado puede recibir una modificación -3 si decide no girarse después de resolver el golpe.
- 5) Un personaje defensor enderezado que no haya sido el objetivo de ningún golpe del mismo ataque puede ser girado para apoyar a un personaje defensor. El Poder del personaje defensor aumenta en +1 por cada personaje que apoya.
- 6) El jugador defensor puede jugar cartas de recursos que afecten al golpe (con un máximo de una carta que requiera una habilidad concreta).

Nota: Aunque no sea su turno, el personaje defensor puede jugar cartas de recursos que afecten la resolución de los golpes.