

# THE LORD OF THE RINGS

TRADEABLE MINIATURES GAME



ENG

FRN

GER

ITN

SPN

JPN

POR



## COMBAT HEX RULES

Sabertooth Games  NEW LINE CINEMA

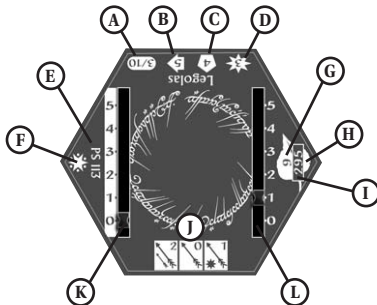
# REGLAS DEL TABLERO DE COMBATE

¡Bienvenido a *El Señor de los Anillos*! ¡El Sistema de Combate Hexagonal tiene todo lo que necesitas para empezar a machacar a tus enemigos en la Tierra Media!

## LAS FIGURAS

Coge una de tus nuevas figuras; esto te ayudará a acostumbrarte a los diferentes símbolos de la base.

El Sistema de Combate Hexagonal de *El Señor de los Anillos* usa dos tipos de guerreros: héroes y tropas. Los héroes tienen peanas verde oscuro, mientras que los tropas tienen peanas verde claro. Toda la información de juego del guerrero está impresa en la peana.



**A. Ataque a distancia:** si el guerrero es capaz de hacer un ataque a distancia, habrá un óvalo con dos números. Estos números representan el número de dados que tira el guerrero al disparar y la distancia a la que puede disparar el guerrero.

**B. Puntos de Movimiento:** indica la velocidad a la que se mueve el guerrero por el mapa.

**C. Resistencia:** indica el grado de dificultad para dañar al guerrero.

**D. Ataques:** indica el número de dados que tira el guerrero al entrar en combate.

**E. Número de coleccionista:** este número no tiene ninguna implicación en el juego, sólo aparece para ayudarte a organizar tu colección. Las dos letras antes del número indican el set al que pertenece la miniatura.

**F. Símbolo de rareza:** algunas miniaturas son más difíciles de encontrar que otras.

□ = común

⬛ = poco común

⬛ = rara

✳ = ultrarrara

⬛ = promo

**G. Número único:** si la miniatura es única, aquí aparecerá un número.

**H. Facción:** la hoja representa las fuerzas de la Luz, mientras que el cuervo representa las fuerzas malignas de Sauron.

**I. Coste en puntos:** indica cuántos puntos cuesta esta miniatura de cara al total de puntos permitido.

**J. Habilidades especiales:** indica las capacidades especiales del guerrero, si es que tiene alguna.

## Contadores deslizantes

Además de los atributos estáticos citados anteriormente, encontrarás un contador deslizante en los dos laterales de la peana del guerrero.

**K. Heridas:** indican el daño que puede soportar un guerrero sin morir. Cuando un guerrero se queda sin heridas, debe retirarse del mapa. El contador deslizante de heridas tiene una barra blanca con números verdes.

**L. Puntos de acción:** Indica el número de Puntos de Acción (PA) que puede usar el guerrero durante una batalla. El guerrero los necesita para poder obtener determinadas habilidades. Los PA no se reponen durante el transcurso del juego, por lo que debes usarlos con prudencia. El contador deslizante de puntos de acción emplea números blancos.

## Creación del ejército

Antes de empezar a jugar, necesitas crear un ejército con los guerreros que tienes en tu colección. La creación del ejército comprende tres pasos básicos:

1. Tu oponente y tú debéis decidir a cuántos puntos será la partida. Para una partida estándar de 30-45 minutos, el coste total de puntos de cada ejército no debería superar los 1.000 puntos.

2. Selecciona héroes y determina el número de tropas con que contarás. El máximo número de tropas que puedes tener en tu ejército equivale al número total de puntos de acción de todos los héroes de tu ejército. Todas tus miniaturas han de ser fuerzas de la Luz o de la Oscuridad. No se pueden hacer mezclas entre las dos fuerzas.

**Ejemplo:** Creación del ejército

Tengo a Aragorn (6 puntos de acción) y Gimli (5 puntos de acción). Puedo tener un máximo de 11 guerreros de tropa en mi ejército.

3. No puedes tener más de una miniatura con el mismo número único.

**Ejemplo:** Selección de héroe

Si tengo la versión superior de Aragorn (número único 3) en mi ejército, no podré tener la versión básica de Aragorn (también tiene el número único 3).

## Funcionamiento del juego

Cada partida consta de tres fases: preparación, batalla y victoria.

## Preparación

Cada jugador tira un dado. El jugador que saque el número más alto puede escoger entre ser el atacante o el defensor en el primer turno. En caso de empate, vuelve a tirar.

El atacante escoge uno de los bordes estrechos del mapa y despliega su ejército a un máximo de tres hexágonos de distancia del borde.

## BATALLA

Las batallas se libran en una serie de turnos. Cada turno consta de las siguientes fases:

1. Fase de estrategia
2. Fase de acción del atacante
3. Fase de acción del defensor
4. Fase de combate

## Fase de estrategia

Al empezar el segundo turno, cada jugador tira un dado al comienzo de la fase de estrategia. A esto se lo denomina *tirada de estrategia*. El jugador que saque el número más alto puede escoger entre ser el atacante o el defensor en ese turno. En caso de empate, vuelve a tirar.

## Fase de acción del atacante

Durante la fase de acción del atacante, cada uno de los guerreros del atacante puede llevar a cabo 1 acción. Las posibles acciones incluyen:

**Movimiento:** véase más abajo la sección de movimiento.

**Disparo:** véase más abajo la sección de disparar.

Un guerrero no está obligado a efectuar una acción si no desea hacerlo.

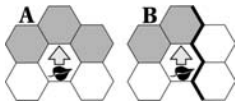
## Movimiento

El número de puntos de movimiento (PM) que aparece en la peana del guerrero determina lo lejos que se puede mover. Los guerreros se pueden mover en cualquier dirección, al margen de hacia dónde estuvieran encarádas, y pueden acabar su movimiento mirando hacia cualquier lado del hexágono. El coste de PM para entrar en un hexágono depende del color de la línea que el guerrero tenga que atravesar para llegar a ese hexágono.

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Despejado (marrón)    | 1 |
| Escabroso (rojo)      | 2 |
| Agua (azul)           | 3 |
| Infranqueable (negro) | - |

No puedes cruzar una línea negra (infranqueable). Puedes moverte pasando a través de tus guerreros, pero no puedes pasar a través de un guerrero enemigo. Nunca puedes acabar tu movimiento en un hexágono en el que haya un guerrero, o en un hexágono que esté marcado con una "X".

Si mueves un guerrero a una *zona de control* enemiga, éste deberá pararse. La zona de control de un guerrero abarca los tres hexágonos que hay frente a él, tal y como indican los hexágonos grises del diagrama A. El terreno infranqueable puede limitar el tamaño de una zona de control, como se muestra en el diagrama B.

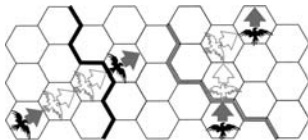


Si un guerrero tiene uno o más enemigos en su zona de control, se considera que estos guerreros están *trabados en combate*.

Puedes decidir *destrabar* a un guerrero que empiece el turno en una zona de control enemiga alejándolo del guerrero enemigo. En tal caso, el guerrero enemigo dispondrá de un *ataque adicional* antes de que tu guerrero salga de su zona de control. Si tu guerrero sobrevive al ataque, podrá moverse con normalidad. Los ataques adicionales se explican detalladamente en la sección de combate.

Aunque decidas no mover a un guerrero, puedes girarlo para orientarlo hacia cualquier lado de un hexágono. Esto no te costará ningún PM y no se considerará que estés destrabando al guerrero. Puedes hacerlo incluso antes de disparar.

Tras mover a un guerrero, este puede *correr* 1 hexágono más. En vez de PM, este movimiento le costará al guerrero un número de puntos de acción igual al coste de PM habitual para entrar en un hexágono.



#### Ejemplo: Movimiento

El guerrero orco (4 PM) se mueve hacia delante 2 hexágonos y entonces se encuentra con la parte desmoronada de un viejo muro de piedra. Al haber una línea roja entre su hexágono y el siguiente hexágono, avanzar hasta el siguiente hexágono le costará 2 PM. El coste total del movimiento es de 4 PM. El guerrero uruk-hai (5 PM) empieza su movimiento en la orilla de un pequeño río. Cruzar la línea azul (entrar en el río) le costará al guerrero 3 PM y a continuación empleará otros 2 PM para cruzar 2 hexágonos de terreno despejado (1 PM por hexágono). El coste total del movimiento del guerrero uruk-hai será de 5 PM.

## Disparar

Un guerrero que disponga de la habilidad *ataque a distancia* puede optar por disparar en vez de moverse. Busca en la peana un óvalo con dos números para ver si el guerrero puede atacar a distancia.



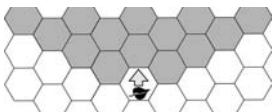
El primer número indica el número de dados que tiras para impactar con tu ataque de proyectiles. El segundo número indica la distancia a la que puede disparar el guerrero. Puede que tu guerrero solo pueda disparar a un blanco. Antes de disparar al enemigo, debes comprobar dos cosas: el alcance y la línea de visión (LdV). Puedes comprobar estos valores antes de decidir el enemigo al que vas a disparar.

## Alcance

Para comprobar el alcance, cuenta el número de hexágonos entre el guerrero que va a disparar y el objetivo, incluyendo el hexágono que ocupa el objetivo. Si este número es superior al alcance de tu guerrero, no podrás disparar a ese objetivo.

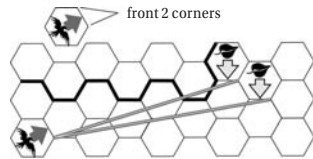
## LdV

Si el objetivo está a tu alcance, debes comprobar si también está en el arco de la LdV de tus guerreros. Recuerda que puedes cambiar la orientación de tus guerreros antes de disparar.



El arco de la LdV se extiende desde la zona de control de tu guerrero hasta el borde del mapa, como se muestra en la imagen superior.

Si el objetivo está en el arco de LdV de tu guerrero, deberás comprobar a continuación si hay terreno infranqueable que bloquee la LdV. Dibuja una línea imaginaria desde cualquiera de las dos esquinas frontales de la peana de tu guerrero hasta cualquier esquina del hexágono del objetivo. Si esa línea pasa por terreno infranqueable, no podrás disparar al objetivo. La presencia de otros guerreros (amigos o enemigos) también bloquea la LdV.



#### Ejemplo: Línea de visión

En el ejemplo del diagrama superior, el guerrero uruk-hai no puede disparar al guerrero alto elfo porque la LdV pasa por un muro infranqueable. En cambio, sí que puede disparar al guerrero de Rohan porque la LdV no pasa por terreno infranqueable.

Si nuestro guerrero está en terreno elevado, recibirá +1 disparo y los guerreros que no estén en terreno elevado no lo bloquearán la LdV. El terreno elevado se representa en el mapa con el símbolo .

## La tirada de disparo

Tira un número de dados igual al número de disparos de tu guerrero. Por cada tirada igual a 5 o más conseguirás un impacto. Por cada tirada igual a 1 conseguirás un *rasguño*.

Por cada golpe de refilón que inflijas, tu guerrero puede gastar 1 PA para incrementar el resultado a 6 y convertirlo así en un impacto. Si tu guerrero no gasta PA, la tirada seguirá siendo un 1.

## La tirada de daños

Tira un número de dados igual al número de disparos de tu guerrero. Por cada tirada igual a 5 o más conseguirás un impacto. Por cada tirada igual a 1 conseguirás un *rasguño*.

Por cada golpe de refilón que inflijas, tu guerrero puede gastar 1 PA para incrementar el resultado a 6 y convertirlo así en un impacto. Si tu guerrero no gasta PA, la tirada seguirá siendo un 1.

#### Ejemplo: Disparo

Legolas (4 disparos, alcance 10) observa a un guerrero uruk-hai solitario (Resistencia 4, 2 Heridas). Tras comprobar el alcance y la LdV, Legolas decide dispararle. Tira 4 dados (1 dado por cada disparo) y obtiene 1, 2, 4 y 5. El 1 cuenta como un rasguño, por lo que gasta un punto de acción para cambiarlo a un 6, lo que le otorga un total de dos impactos. A continuación tira dos dados (1 dado por cada impacto) y saca un 4 y un 1. El 1 es un impacto crítico, por lo que gasta dos puntos de acción para convertirlo en un 6. El Uruk-hai tiene Resistencia 4, por lo que los dos dados de daños le hacen perder una Herida cada uno. Esto reduce a cero su número de Heridas, con lo que debe ser retirado del mapa. ¡Legolas se ha cobrado una nueva víctima!

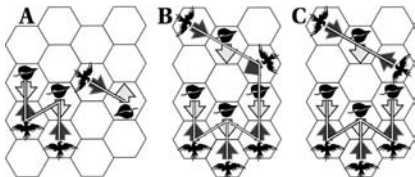
## Fase de acción del defensor

Una vez que el atacante ha finalizado, el defensor inicia su fase de acción. Las reglas para la fase de acción del defensor son idénticas a las del atacante.

## Fase de combate

Durante la fase de combate, los jugadores resuelven todos los combates en el mapa. El atacante decide el orden en que se resuelven los combates.

Un combate se define como un grupo de guerreros trabados en combate en el que todos los guerreros forman parte de la misma *cadena de daños*. Una cadena de daños es una línea imaginaria dibujada entre cada guerrero y cada enemigo en la zona de control de ese guerrero. Los guerreros que forman parte de la cadena de daños deben comprobar el alcance de sus zonas de control para ver si se puede ampliar la cadena. A veces los guerreros pueden estar adyacentes entre ellos, pero sin formar parte de la misma cadena de daños.



### Ejemplo: Cadenas de daños

Ejemplo. El diagrama A muestra seis guerreros luchando en dos combates separados. Los combates son separados porque la cadena de daños no conecta a todos los guerreros. En el diagrama B hay más guerreros, pero, como la cadena se extiende por todo el grupo, todos forman parte del mismo combate. El diagrama C muestra de nuevo dos combates separados.

Cada combate se resuelve en dos tiradas: la tirada de combate y la tirada de daños.

## La tirada de combate

Cada jugador suma el total de Ataques de sus guerreros en combate y, a continuación, tira un número de dados igual a esa suma. Por cada resultado de 4 o más se obtiene un impacto. Un resultado de 1 significa un rasguño.

Por cada rasguño, uno de tus guerreros en combate puede gastar 1 PA para incrementar el resultado a 6 y convertirlo así en un impacto. De otro modo, seguirá siendo un 1. Cada guerrero solo puede convertir un rasguño por combate.

## La tirada de daños

Por cada impacto que hayas logrado podrás hacer una tirada de daños. Al igual que al disparar, un resultado de 1 constituye un impacto crítico. Por cada impacto crítico que obtengas, uno de tus guerreros trabados en combate puede gastar 2 PA para convertirlo en un 6. En caso contrario, seguirá siendo un 1. Un guerrero solo puede convertir un impacto crítico por combate.

Una vez que ambos jugadores hayan realizado la tirada de daños, el atacante asignará en primer lugar sus dados de daños y, a continuación, el defensor asignará los suyos.

Sólo puedes asignar dados de daños a un guerrero enemigo si este se encuentra en la zona de control de uno de tus guerreros y solo si el valor de ese dado es igual o superior a la Resistencia de ese guerrero enemigo. Por cada dado de daños asignado, el guerrero perderá 1 Herida.

Una vez que los dos jugadores han asignado todos los dados de daños disponibles, se quitará del mapa a los guerreros que se queden con 0 Heridas. Cualquier dado de daños que no se pueda asignar a un guerrero enemigo será ignorado.

Tras resolver el primer combate, el atacante escogerá el siguiente combate. Una vez que se hayan resuelto todos los combates, comprueba si has ganado (véase más abajo). Si ningún jugador ha ganado, se iniciará un nuevo turno.

## Ataques adicionales

Algunas habilidades y situaciones de juego (como el destrabarse de un combate) proporcionan ataques adicionales. El guerrero que efectúa el ataque adicional dispone de una tirada de combate y de una tirada de daños, como en un combate normal. El guerrero solo puede asignar dados de daños al enemigo contra el que ha declarado el ataque adicional.

## Flanquear

Los guerreros que maniobran por detrás de su enemigo ganan una notable ventaja al entrar en combate. Si tu guerrero tiene un enemigo en su zona de control y, a su vez, no está en ninguna zona de control enemiga, entonces obtendrá +1 Ataque.



### Ejemplo: Flanquear

En el ejemplo A, el guerrero orco flanquea al guerrero de Rohan, ya que el guerrero de Rohan está en su zona de control y el Orco no está en una zona control enemiga. En el ejemplo B, el guerrero orco no flanquea al guerrero de Rohan, puesto que él también se encuentra en una zona de control enemiga.

## Terreno elevado

Luchar en terreno elevado también te proporciona una ventaja durante el combate. Todo guerrero que esté en terreno elevado recibe +1 Ataque por cada enemigo en su zona de control que no esté en un terreno elevado.

### Ejemplo: Combate

Aquí, 4 guerreros orcos luchan contra 5 guerreros de Rohan. Cada guerrero tiene 1 Ataque, 2 Heridas y Resistencia 3.

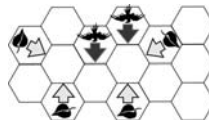


El jugador de Rohan cuenta sus Ataques y suma un total de 6 (1 por cada uno de sus guerreros y +1 por flanquear). Tira sus 6 dados y obtiene 1, 1, 3, 4, 5 y 5, ¡lo que supone un total de 3 impactos y 2 rasguños! El jugador orco cuenta sus Ataques y suma un total de 4. Por tanto, tira 4 dados y obtiene 3, 3, 4 y 6, con lo que solo consigue dos impactos.

El jugador de Rohan decide convertir sus dos rasguños en dos seises para que sean impactos. Como un guerrero solo puede convertir un rasguño por combate, gasta 1 PA de 2 guerreros diferentes. Así pues, ahora cuenta con la espectacular cifra de ¡cinco impactos! El jugador orco no obtuvo ningún rasguño, por lo que no tiene nada que convertir.

Ahora los dos jugadores hacen sus tiradas de daños. El jugador de Rohan tira 5 dados y saca 1, 2, 3, 3 y 5. Decide convertir el 1 (que es un impacto crítico) en un 6, así que escoge uno de sus guerreros y gasta 2 PA. El jugador orco tira dos dados ¡y obtiene un 6 y otro 6! De nuevo, la alta puntuación de las tiradas del jugador orco implica que no tenga impactos críticos que convertir.

El jugador de Rohan asigna los dos treses a un guerrero orco, con lo que deja a ese guerrero con 0 Heridas, y asigna el 5 y el 6 a otro guerrero orco, al que también elimina. Como todos los guerreros del jugador orco tienen Resistencia 3, el 2 que sacó el jugador de Rohan no se puede asignar a ningún guerrero, por lo que es ignorado. El jugador orco asigna sus dos seises a un guerrero de Rohan y acaba con él. Ahora que los dados de daños se han asignado, los guerreros con 0 Heridas se retiran del mapa. El mapa presenta ahora este aspecto:



## Utilizar habilidades especiales

Las habilidades especiales están representadas por un símbolo en la peana del guerrero. Un número junto al símbolo representa el coste en puntos de acción de esa habilidad. El guerrero puede gastar esos puntos de acción para activar la habilidad. Las habilidades activadas no se "desactivan" hasta el final del turno. Si una habilidad no tiene un número al lado, quiere decir que siempre está activada. Un guerrero solo puede activar cada una de sus habilidades una vez por turno.

Si ambos jugadores desean activar habilidades especiales en la misma fase de estrategia, el atacante activará todas las suyas primero.

## — DETERMINAR LA VICTORIA —

El primer jugador cuyo ejército se vea reducido al 50% o menos de su número original de guerreros pierde. Si los ejércitos de los dos jugadores se ven reducidos a un 50% o menos de sus efectivos originales en el mismo turno, cada jugador suma el valor en puntos de todos los guerreros que le queden en el mapa. El jugador con la puntuación total más alta será el ganador.





### Ejemplo: Determinar la victoria

Tengo un total de 14 guerreros en mi ejército. Por tanto, perderé si matan a 7 o más de mis guerreros.






Si hay tres o más jugadores en una partida, un jugador es derrotado si su ejército se queda sin el 50% o más de sus guerreros. Sus guerreros restantes se retirarán del mapa.

# CARTAS DE HABILIDADES ESPECIALES







## LA TIRADA DE COMBATE

-  **Feroz:** esta miniatura obtiene +1 Ataque por cada miniatura enemiga adyacente. Activa esta habilidad cuando estés sumando los ataques para el combate de esta miniatura.
-  **Grito de guerra:** en este combate tus guerreros obtienen +1 Ataque hasta el final del turno. Activa esta habilidad cuando estés sumando los ataques para el combate de esta miniatura.
-  **Lancero:** el guerrero amigo que esté justo delante de esta miniatura obtiene +1 Ataque gracias a que esta miniatura lo apoya desde detrás con su lanza. Activa esta habilidad cuando estés sumando los ataques para el guerrero que está justo delante de esta miniatura.
-  **Lucha sucia:** los dados con valor 2 cuentan como rasguños al igual que los de valor 1. Activa antes de hacer la tirada de combate para el combate de esta miniatura.




## LA TIRADA DE DAÑOS


-  **Letal:** los impactos críticos que se convirtieron en seis asignados a enemigos en la zona de control de esta miniatura quitarán dos heridas en vez de una. Activa esta habilidad cuando asignes los dados de daños a los enemigos que estén en la zona de control de esta miniatura.
-  **Armadura:** el primer dado de daños asignado en este turno a la miniatura no puede quitarle ninguna Herida. Activa esta habilidad cada vez que se asignen los dados de daños a esta miniatura.
-  **Coraje:** esta miniatura no se retirará del juego hasta el final del siguiente turno. Pon un marcador o una moneda junto a la miniatura para acordarte. Activa esta habilidad cuando la miniatura se quede con cero Heridas.
-  **Ataque agresivo:** puedes volver a tirar cualquiera de tus dados de daños. Activa esta habilidad tras hacer tu tirada de daños para el combate de esta miniatura.
-  **Guardaespaldas:** tu enemigo no puede asignar dados de daños a tus héroes en este combate. Activa esta habilidad después de que tu enemigo tire sus dados de daños para este combate, pero antes de que los asigne.


## MOVIMIENTO

-  **Escurridizo:** esta miniatura pasa a través de todo tipo de terreno, incluso del infranqueable, al hacer un movimiento. Puede pasar a través de miniaturas enemigas y no corre el riesgo de recibir ataques adicionales por retirarse de zonas de control enemigas. No puede finalizar su movimiento en un hexágono infranqueable o en un hexágono que esté ocupado por otra miniatura. Activa esta habilidad antes de moverte.
-  **Ataque rápido:** esta miniatura puede interrumpir su movimiento en cualquier momento para lanzar un ataque adicional contra una miniatura enemiga en su zona de control y, a continuación, seguir con el movimiento. Actívala durante el movimiento de esta miniatura.
-  **Espíritu de lucha:** la zona de control de esta miniatura se extiende a los 6 hexágonos circundantes. Activa esta habilidad en la fase de estrategia.
-  **Fuerza mágica:** puedes mover cualquier miniatura enemiga que esté en la LdV de esta miniatura utilizando los puntos de movimiento de la miniatura enemiga. Activa esta habilidad durante la fase de estrategia.
-  **Rápido:** esta miniatura duplica el movimiento habitual. Actívala antes de moverte.
-  **Líder:** los guerreros amigos adyacentes a esta miniatura obtienen +1 al Movimiento hasta el final del turno. Activa esta habilidad antes de mover a uno de tus guerreros.


## DISPARO


-  **Disparo mortal:** tiras 2 dados de daños por cada impacto obtenido. Activa esta habilidad antes de tirar los dados de daños que has obtenido tras disparar.
-  **Por sorpresa:** esta miniatura puede disparar antes o después de moverse. Actívala antes de que esta miniatura haga una acción.
-  **A por él:** escoge un enemigo hacia el que esta miniatura tenga LdV. Tus guerreros recibirán +1 disparo si alcanzan a ese enemigo. Actívala antes de disparar con cualquiera de tus guerreros.

 **Ráfaga de flechas:** el modelo duplica sus disparos y puede asignar dados de daños a cualquier número de miniaturas enemigas que estén dentro de su LdV. Activa esta habilidad antes de disparar con esta miniatura.

 **Tirador experto:** la LdV de esta miniatura no se bloquea por la presencia de otras miniaturas (amigos o enemigos). Actívala antes de disparar con esta miniatura.

## MISCELÁNEA

 **Curación:** Un modelo amigo adyacente a este modelo obtendrá +d6 heridas, hasta llegar a su máximo. Este modelo no puede autocurarse. Actívalo en la fase de estrategia.

 **El Anillo:** Si Frodo está en tu ejército, antes de utilizarlo durante la fase de acción, puedes hacer que se ponga el Anillo. Esto se hace en adición a su acción normal. Reemplaza tu figura de Frodo por la figura en la que Frodo lleva el Anillo. Ajusta los controles deslizantes de la nueva base para que coincidan con los de la figura reemplazada.

- Una vez que Frodo esté llevando el Anillo, cada vez que desees actuar con él, incluyendo la primera ronda en la que se ponga su anillo, deberás hacer una *tirada de lucha* para ver si Frodo se mantiene alejado del mal. Coge dos dados de colores diferentes, designa uno para representar el bien y el otro para representar el mal. Tira los dados a la vez. Si el número del dado del bien es igual o superior al del dado del mal, entonces el espíritu de Frodo habrá ganado y podrá actuar normalmente. Si el dado del mal es mayor que el dado del bien, Frodo habrá sucumbido a la atracción oscura del Anillo—no puede moverse durante esta ronda y pierde una herida al sucumbir ante el Aliente Negro.


- Mientras Frodo lleva el Anillo, todos los espectros del anillo en el mapa deben centrar sus ataques contra él. Si no están cerca de él, deberán moverse hacia él durante su fase de acción y no pueden hacer ninguna otra cosa. Si están participando en un combate, los espectros del anillo deben retirarse y moverse hacia Frodo. Si el único hexágono disponible para que se mueva un espectro del anillo está en una zona mortal enemiga, el espectro del anillo no tendrá que moverse hasta que haya un hexágono disponible que no esté situado en una zona mortal enemiga. Los espectros del anillo todavía pueden participar en los combates en los que estén luchando.


- Mientras esté en el mapa Frodo con el Anillo sólo se le puede asignar el dado de daños si está en la zona mortal de un espectro del anillo, aunque él puede atacar normalmente.


- Si Frodo inicia el turno con el Anillo puesto, puede intentar quitarse el anillo antes de que actúes con él durante la fase de acción. Haz otra tirada de lucha. Si el dado del bien es superior al dado del mal, podrá quitarse el Anillo. Reemplaza a la figura de Frodo con el Anillo por la figura de Frodo que estabas utilizando antes. Acuérdete de ajustar las barras deslizantes para que coincidan con las de la base de Frodo con el Anillo.


- Si el dado del mal es igual o superior al dado del bien, Frodo no podrá quitarse el anillo. Frodo no puede moverse esta ronda y pierde una herida. Ten en cuenta que es más difícil para Frodo quitarse el anillo que mantener el control mientras lo lleva.

- **Si Frodo muere perderás automáticamente la partida. Si Frodo deja el tablero desde la parte enemiga del mapa, entonces ganarás automáticamente la partida.**

 **Iniciativa:** Sumarás +1 a tu tirada de estrategia. Actívalo antes de la tirada de estrategia.

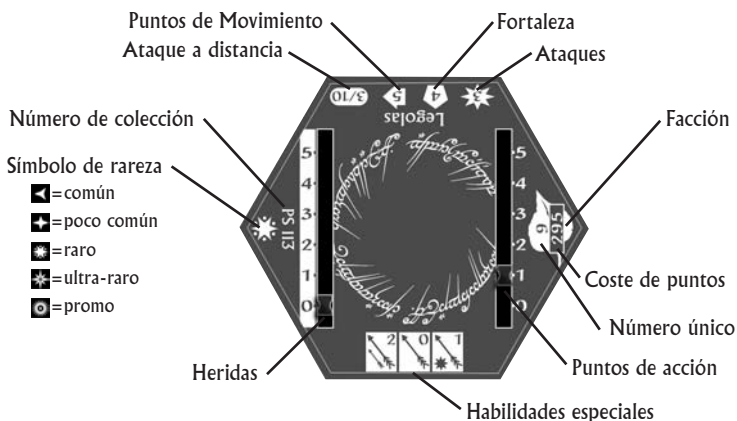
 **Liderazgo:** Los puntos de acción de este héroe se duplican al determinar cuantos servidores puedes tener en tu ejército.

 **Pavor:** Los modelos adyacentes a este modelo aumentan en 1 sus puntos de acción necesarios para las habilidades, golpes de refilón y aciertos críticos. Actívalo cada vez que un enemigo adyacente a este modelo gaste puntos de acción.

 **Robar esencia:** Este modelo obtiene la habilidad de cualquier héroe enemigo, sin pagar el coste de esa habilidad. Actívalo cada vez que desees activar la habilidad copiada.



# CARTAS DE HABILIDADES ESPECIALES



## SECUENCIA DE RONDA

1. Fase de estrategia
2. Fase de acción del atacante
3. Fase de acción del defensor
4. Fase de combate

## DISPARO

1. Escoge un objetivo que esté a tu alcance y dentro de la LDV
2. Tira un número de dados igual a los disparos de los que dispone tu modelo.
3. Cada 5 o cada 6 que obtengas en una tirada es un acierto; cada 1 es un golpe de refilón.
4. Por cada golpe de refilón que obtengas tu modelo puede gastar 1 punto de acción para convertir esa tirada en un 6.
5. Por cada acierto que obtengas tira 1 dado de daños.
6. Cada dado de daños igual o superior a la fortaleza del objetivo le quita una herida.
7. Cada dado de daños igual a 1 es un acierto crítico. Tu modelo puede pagar 2 puntos de acción para convertir ese dado en un 6. En caso de no hacerlo seguirá siendo un 1.

## BONIFICACIONES DE COMBATE

|                 |            |
|-----------------|------------|
| Flanquear       | +1 ataque  |
| Terreno elevado | +1 ataque  |
|                 | +1 disparo |

## COSTES DE PUNTOS DE MOVIMIENTO

|                            |          |
|----------------------------|----------|
| Terreno despejado (Marrón) | 1 punto  |
| Terreno áspero (Rojo)      | 2 puntos |
| Agua (Azul)                | 3 puntos |

## COMBATE

1. Cada jugador suma su total de ataques, a continuación se activan las habilidades que afectan a ese número, empezando por el atacante.
2. Cada jugador tira un dado por cada ataque.
3. Cada dado igual a 4 o más obtiene un acierto; cada 1 obtenido es un golpe de refilón.
4. Por cada golpe de refilón que obtengas uno de tus modelos en este combate puede gastar un punto de acción para convertirlo en un 6. Si no lo haces seguirá siendo un 1.
5. Por cada acierto que obtengas, tira un dado de daños.
6. Cada dado de daños igual a 1 constituye un acierto crítico. Uno de tus modelos en este combate puede gastar 2 puntos de acción para convertirlo en un 6. Si no lo haces seguirá siendo un 1.
7. Asigna dados de daños a los modelos enemigos. Sólo puedes asignar dados de daños a un modelo si permanece dentro de la zona mortal de una de tus unidades en este combate y sólo si obtienes un dado de daños igual o superior al grado de fortaleza del modelo.
8. Cada dado de daños asignado a un modelo le quita una herida.
9. Después de que los dos jugadores hayan terminado de asignar dados de daños, quita cualquier modelo que se haya quedado con 0 heridas.

## GASTO DE PUNTOS DE ACCIÓN

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| Golpe de refilón               | 1 PA   |
| Acierto crítico                | 2 PA   |
| Movimiento de 1 hexágono extra | Igual al coste de PM para entrar en el hexágono. |

## PUNTUACIÓN DEL DADO NECESARIA PARA ACERTAR

Disparo: 5+  
Combate: 4+



GAME DESIGN: RYAN MILLER BRAND MANAGER: STEVE HORVATH PRODUCTION MANAGER: HANS REIFENRATH DESIGN DIRECTOR: BO GEDDES

RULEBOOK DESIGN: JOEL EHLY BEST BOY: T. CARL KWON KEY GRIP: BOB WATTS

SPECIAL THANKS TO: RICK PRIESTLEY, ANDY JONES, SIMON BUTLER, LUKE PETERSCHMIDT, ZOE TODD, JASON DAWSON, JOHN MAYO, DAVID IMHOFF, ROB WOOD, AND ALAN MERRETT CATERING: DAVE'S TACOS  
© MMIII NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. "THE LORD OF THE RINGS" AND THE NAMES OF THE CHARACTERS, ITEMS, EVENTS AND PLACES THEREIN ARE  
TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY D/B/A TOLKIEN ENTERPRISES UNDER LICENSE TO NEW LINE PRODUCTIONS, INC. GAME DESIGN © SABERTOOTH GAMES, INC. 2003

NEW LINE CINEMA 

Sabertooth Games 

