

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

VIAJES POR LA TIERRA MEDIA



APRENDE A JUGAR



“Aunque me imagino que así ocurre a menudo. Las hazañas de las que hablan las antiguas leyendas y canciones, señor Frodo: las aventuras, como yo las llamaba. Yo pensaba que los personajes maravillosos de las leyendas salían en busca de aventuras porque querían tenerlas, y les parecían excitantes, y en cambio la vida era un tanto aburrida: una especie de juego, por así decir. Pero con las historias que importaban de veras, o con esas que uno guarda en la memoria, no ocurría lo mismo. Se diría que los protagonistas se encontraban de pronto en medio de una aventura, y que casi siempre ya tenían los caminos trazados, como dice usted. Supongo que también ellos, como nosotros, tuvieron muchas veces la posibilidad de volverse atrás, sólo que no la aprovecharon. Quizá, pues, si la aprovecharan tampoco lo sabríamos, porque nadie se acordaría de ellos. Porque sólo se habla de los que continuaron hasta el fin... y no siempre terminan bien, observe usted; al menos no de ese modo que la gente de la historia, y no la gente de fuera, llama terminar bien. Usted sabe qué quiero decir, volver a casa, y encontrar todo en orden, aunque no exactamente igual que antes... como el viejo señor Bilbo. Pero no son ésas las historias que uno prefiere escuchar, ¡aunque sean las que uno prefiere vivir!”

—Samsagaz Gamyi

### HISTORIAS JAMÁS CONTADAS

Cada vez que los jugadores empiezan una aventura, la aplicación de *Viajes por la Tierra Media* le añade contenido, seleccionado de entre un gran número de posibilidades. La aventura en sí puede variar en múltiples aspectos: el tamaño y la disposición del tablero, los Enemigos y aliados con los que se encuentran los Héroes, los eventos que los acosan y mucho más. Como resultado, los jugadores pueden probar la misma campaña varias veces y la historia nunca será la misma.

## DESCRIPCIÓN GENERAL

*El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* es un juego cooperativo para entre 1 y 5 jugadores. En el transcurso de cada partida, un grupo de héroes se embarcará en arriesgadas aventuras, colaborando para explorar el vasto y épico mundo de fantasía creado por J.R.R. Tolkien, *El Señor de los Anillos*, y sobrevivir a sus peligros. A lo largo de sus viajes, los protagonistas combatirán contra poderosos adversarios, descubrirán tesoros perdidos y saber olvidado, y personalizarán sus habilidades de forma acorde a la función que desempeñan en su comunidad. Algo siniestro está resurgiendo, uniendo todo lo que es diabólico, sombrío y corrupto, y es hora de que los héroes desafíen a este mal y comiencen sus *Viajes por la Tierra Media*.

### UNA CAMPAÑA ÉPICA

Cada partida de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media* es una aventura dentro de una gran campaña, durante la cual los Héroes intentan completar una serie de objetivos antes de verse superados por las fuerzas del mal que plagan la Tierra Media. Sea cual sea el resultado de una aventura en particular, los Héroes y la campaña avanzan. Finalmente, tras completar diversas aventuras, la campaña llegará a una dramática conclusión con el triunfo o el fracaso del grupo de Héroes.

### LA APLICACIÓN

Para jugar a *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*, uno de los jugadores debe descargar la aplicación gratuita de *Viajes por la Tierra Media* en un dispositivo compatible. Esta aplicación es la que determina los desafíos y el contenido de cada aventura, desde la colocación del tablero y las fichas hasta el comportamiento de los Enemigos. La aplicación permite también a los Héroes guardar su campaña, de modo que puedan completarla en el transcurso de varias sesiones de juego. Puedes encontrar y descargar la aplicación *Viajes por la Tierra Media* en Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ o Steam®.

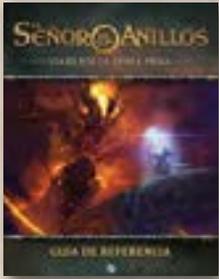


### CÓMO USAR ESTE CUADERNO

El propósito de este cuaderno es enseñar a los nuevos jugadores cómo jugar a *Viajes por la Tierra Media*. Todos deberían leer el cuaderno de Aprende a jugar antes de la primera partida.

El juego incluye también una guía de referencia con una descripción detallada de las reglas y excepciones que no se tratan en este cuaderno. Si surgen dudas durante la partida, recomendamos a los jugadores que consulten la guía de referencia, no el cuaderno Aprende a jugar.

# CONTENIDO



1 Guía de referencia



22 piezas de tablero de viaje



2 piezas de tablero de batalla



31 figuras de plástico  
(6 Héroes, 25 Enemigos)



83 cartas de Objeto



15 cartas de Ventaja



28 cartas de Miedo



28 cartas de Daño



10 cartas de Terreno



30 cartas de  
Habilidad básica



30 cartas de  
Habilidad de Héroe



72 cartas de  
Habilidad de Cometa



20 cartas de  
Habilidad de Debilidad



21 cartas de  
Habilidad de título



6 hojas de Héroe



3 fichas de Terreno  
de foso / neblina



4 fichas de Terreno  
de barril / mesa



4 fichas de Terreno  
de hoguera / estatua



10 fichas de Terreno  
de arroyo / muro



9 fichas de Terreno  
de arbusto / roca



12 Estandartes enemigos  
con peanas de plástico



20 fichas de  
Búsqueda / Amenaza



30 fichas de  
Inspiración / Exploración



21 fichas de Desgaste



8 fichas de  
Personaje  
(4 variantes)



5 fichas de  
Oscuridad

# PREPARACIÓN DE LA PRIMERA CAMPAÑA

Los jugadores deben seguir los pasos de esta sección para preparar su primera campaña de *Viajes por la Tierra Media*.

1. **Seleccionar la campaña y la dificultad:** Pulsa el botón de “Partida nueva” en la pantalla del título de la aplicación. La aplicación guía a los jugadores por una serie de pantallas en las que seleccionan la campaña, la dificultad y un espacio de guardado. Recomendamos a los jugadores que seleccionen la campaña “Los huesos de Arnor” y la dificultad “Normal”.
2. **Crear el grupo y seleccionar a los Héroes:** Cada jugador selecciona un Héroe en la aplicación, coge la figura y la hoja de Héroe que le correspondan y los coloca en su zona de juego. Los jugadores controlarán a estos Héroes durante toda la campaña, que se desarrolla en varias aventuras.
 

Si se juega en solitario, el jugador elige dos Héroes y los controla a ambos.
3. **Coger los Objetos iniciales:** La aplicación asigna Objetos iniciales a cada Héroe. Cada jugador busca las cartas de Objeto que correspondan con los nombres y niveles indicados en la aplicación y las coloca junto a su hoja de Héroe. Si lo prefieren, los jugadores pueden seleccionar Objetos iniciales distintos dentro de la aplicación.



Objetos iniciales, figura y hoja de Héroe de Beravor



Indicación del nivel 1 en la carta de Objeto

4. **Crear los mazos de Daño, Miedo y Debilidad:** Baraja por separado las cartas de Daño, las cartas de Miedo y las cartas de Habilidad de Debilidad (únicamente las de Debilidad, no el resto de cartas de Habilidad), forma un mazo con cada grupo de cartas y colócalos todos en el centro de la zona de juego, al alcance de todos los jugadores.
5. **Crear el suministro común:** Separa las fichas de Exploración/ Inspiración, Búsqueda/Amenaza, Personaje y Estandarte enemigo, así como los tres tipos de cartas de Ventaja en pilas separadas para crear el suministro común. Aparta todas las demás piezas de tablero y figuras enemigas; algunos de estos elementos se usarán durante la aventura. Devuelve a la caja las piezas de tablero de batalla y las fichas de Terreno: no se usarán en la primera aventura.
6. **Empezar la campaña:** Los jugadores eligen un nombre para el grupo, pulsando “Empezar” en la aplicación y miran la breve escena que presenta la historia y la misión de los Héroes.



Mazos de Daño, Miedo y Debilidad



Fichas del suministro común



Cartas de Ventaja

7. **Elegir Cometido:** Cada jugador selecciona un Cometido en la aplicación, que es el que desempeñará en la primera aventura. Se puede elegir cualquiera de los Cometidos indicados, pero como Cometido inicial recomendamos los siguientes para cada Héroe:

- ❖ **Aragorn:** Capitán
- ❖ **Gimli:** Guardián
- ❖ **Elena:** Músico
- ❖ **Bilbo:** Ladrón
- ❖ **Beravor:** Batidor
- ❖ **Legolas:** Cazador

## COMETIDOS

El Cometido de un Héroe durante una aventura determina algunas de sus capacidades. Cada Cometido tiene un propósito específico:

- **Batidor:** Ayuda al grupo a moverse más rápido
- **Capitán:** Ayuda al grupo a prepararse para cualquier situación
- **Cazador:** Inflige graves daños con sus ataques
- **Guardián:** Protege a sus camaradas y cuenta con una férrea defensa
- **Ladrón:** Evita a los Enemigos y es autosuficiente
- **Músico:** Inspira a los otros a triunfar en sus empeños

La selección de Cometidos no es permanente: los Héroes pueden cambiar de Cometido en cada aventura.

8. **Reunir cartas de Habilidad:** Cada Héroe reúne las siguientes 15 cartas de Habilidad:

- ⊕ una copia de cada carta de Habilidad numerada del 1 al 6 identificada como “Básica” en la parte inferior
- ⊕ las cartas de Habilidad numeradas del 1 al 5 identificadas con el nombre de su Héroe en la parte inferior
- ⊕ las cartas de Habilidad numeradas del 1 al 3 identificadas con el nombre del Cometido que haya elegido para su Héroe en la parte inferior (los recuadros de texto de estas cartas tienen un fondo verde para que sea más fácil identificarlas)
- ⊕ la primera carta del mazo de Debilidades



Si Beravor escoge como Cometido el de Batidor, su mazo de Habilidades se compondrá de las cartas de Habilidad básica del 1 al 6, las cartas de Beravor del 1 al 5, las cartas de Batidor del 1 al 3 y una carta de Debilidad al azar.

9. **Preparar la carta de Cometido y crear el mazo de Habilidades:** Cada Héroe busca la carta de Habilidad inicial de su Cometido: las cartas de Habilidad iniciales son las que tienen el número “1” después del nombre del Cometido en la parte inferior y estrellas al lado del título. Cada Héroe prepara su carta de Habilidad inicial colocándola boca arriba bajo su hoja de Héroe. A continuación, baraja las 14 cartas restantes para crear su mazo de Habilidades y lo coloca boca abajo en su zona de juego.

Icono de carta de Habilidad inicial

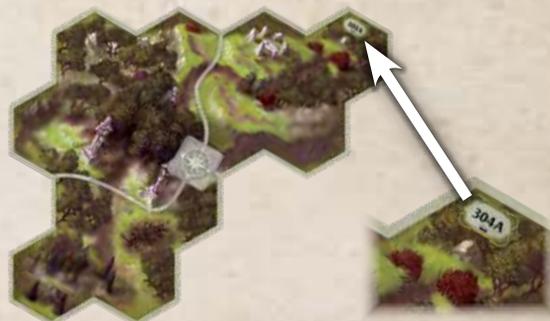


Si Beravor es Batidor, coloca “Pionero” bajo su hoja de Héroe.

10. **Colocar las piezas de tablero y las fichas:** Pulsad “Partir” en la aplicación y seguid las instrucciones, colocando piezas de tablero y fichas como indique para crear el tablero de juego.

Cada pieza de tablero tiene un código alfanumérico único para que sea más fácil buscarla y orientarla cuando se coloque. Aseguraos de que dejáis suficiente espacio para colocar más piezas durante la partida: la aplicación muestra una niebla junto a las piezas iniciales para indicar aproximadamente dónde se añadirán otras piezas más tarde.

Después de seguir todas las instrucciones de la aplicación, los jugadores pueden dar comienzo a su aventura.



Código sobre una pieza de tablero

## CÓMO JUGAR

Las partidas de *Viajes por la Tierra Media* se juegan en una serie de rondas, cada una de las cuales consta de tres fases que los jugadores deben resolver en el siguiente orden:

1. **Fase de acción:** Durante esta fase, los Héroes se mueven por el tablero, interactúan con el entorno y atacan a los Enemigos.
2. **Fase de la Sombra:** Durante esta fase, los Enemigos se mueven y atacan a los Héroes, y otras amenazas siniestras se fortalecen.
3. **Fase de reagrupamiento:** Durante esta fase, los Héroes se preparan para la siguiente ronda.

Después de resolver todas las fases, empieza una nueva ronda con la fase de acción. El proceso se repite de esta manera hasta que acabe la aventura.

### FASE DE ACCIÓN

Durante la fase de acción, cada Héroe juega un turno, durante el cual realiza acciones para buscar, combatir y viajar por la Tierra Media. Los Héroes van alternándose para jugar sus turnos en el orden que prefieran, que puede cambiar cada ronda.

Durante su turno, un Héroe puede realizar dos acciones (o la misma dos veces). Las acciones son:

-  Viaje
-  Ataque
-  Interacción

Después de que todos los Héroes hayan jugado un turno, pulsas el botón de la esquina inferior derecha de la aplicación para pasar a la fase de la Sombra.



### ACCIÓN DE VIAJE

La acción de viaje permite a un Héroe moverse por el tablero. El tablero se compone de varias piezas, que a su vez están divididas en una o más **CASILLAS**. Una casilla es una zona del tablero delimitada por bordes de color gris. Las casillas que comparten un borde gris se consideran adyacentes.



Cuando un Héroe realiza la acción de viaje, puede moverse dos veces, desplazándose a una casilla adyacente cada vez.



*Legolas se mueve dos casillas a la izquierda.*

Un Héroe puede interrumpir sus dos movimientos para realizar la segunda acción de su turno. Por ejemplo, puede mover una casilla, realizar su segunda acción y, a continuación, mover otra casilla.

### EXPLORACIÓN

Todas las piezas de tablero de viaje tienen un recuadro en el que puede colocarse una ficha de Exploración, según indique la aplicación. Una pieza de tablero con una ficha de Exploración sobre ella se considera **INEXPLORADA**. Cuando un Héroe se mueve a cualquier casilla de una pieza de tablero inexplorada, debe explorarla de inmediato.



*Ficha de Exploración*

Para explorar una pieza de tablero, el Héroe selecciona en la aplicación la ficha correspondiente y, a continuación, pulsa el botón "Confirmar". La aplicación indicará al Héroe que descarte la ficha de Exploración y obtenga 1 de Inspiración. Para hacerlo, basta con darle la vuelta a la ficha de Exploración y colocarla en su hoja de Héroe. La Inspiración se describe más adelante.

Explorar una pieza de tablero **no** es una acción separada, sino el resultado de que un Héroe se mueva a una pieza de tablero con una ficha de Exploración sobre ella.



*Legolas se ha movido a una pieza de tablero sin explorar, así que debe explorarla. Descarta la ficha de Exploración y obtiene 1 de Inspiración, que coloca sobre su hoja de Héroe.*

## ACCIÓN DE ATAQUE

La acción de ataque permite a los Héroes atacar a una **BANDA DE ENEMIGOS** para intentar retirarla del tablero. Una banda de Enemigos se compone de 1 o más figuras del mismo tipo, que se mueven y atacan juntas. Cada banda de Enemigos tiene un retrato correspondiente en la aplicación:



*Una banda de dos figuras de Orco*



*Retrato de la banda de Orcos en la aplicación*

Para realizar un ataque, el Héroe selecciona el Objeto que utilizará, que debe tener un icono de característica en la esquina superior izquierda de la carta:



*Icono de característica en una carta de Objeto*



*Los cinco iconos de característica*

El Héroe debe además elegir una banda de Enemigos dentro de su **ALCANCE**. Si hay una banda de Enemigos en la misma casilla que el Héroe, se considera dentro de su alcance. Las bandas de Enemigos en casillas adyacentes al Héroe también se consideran dentro de su alcance si está atacando con una carta de Objeto que tenga el icono de ataque a distancia (↔) en la esquina superior derecha.



*Icono de ataque a distancia en una carta de Objeto*

Después de que el Héroe elija un Objeto y una banda de Enemigos, resuelve una prueba de ataque contra esa banda. Las pruebas se describen más adelante, en la sección “Pruebas” de la página 10.

## ACCIÓN DE INTERACCIÓN

La acción de interacción permite a los Héroes descubrir puntos de interés en el tablero, indicados por fichas de Búsqueda, Personaje y Amenaza. Interactuar con estas fichas es la manera que tienen los Héroes de avanzar en la aventura, encontrar Objetos, obtener experiencia y neutralizar las Amenazas.



*Ficha de Búsqueda*



*Ficha de Personaje*



*Ficha de Amenaza*

Si un Héroe se encuentra en la misma casilla que una de estas fichas, el Héroe puede realizar la acción de interacción seleccionando la ficha en la aplicación y pulsando el botón con la acción correspondiente (→). Cuando realiza una acción de interacción, la aplicación proporciona al Héroe las instrucciones pertinentes y, a continuación, el Héroe continúa con su turno.



*Un Héroe puede realizar una acción de interacción para revelar esta ficha de Búsqueda.*

### INSPECCIONAR FICHAS EN LA APLICACIÓN

Los jugadores pueden inspeccionar las fichas en la aplicación en cualquier momento con sólo seleccionarla y leer su texto, que suele describir lo que representa la ficha. Inspeccionar una ficha no es una acción, y el jugador puede pulsar el botón “Cancelar” para cerrar la descripción de la ficha. Sin embargo, si un jugador pulsa el botón precedido por el icono →, estará realizando una acción de interacción y tendrá que cumplir los requisitos para hacerlo. De igual manera, mientras inspecciona una ficha de Exploración, el Héroe no debe pulsar el botón “Confirmar” a menos que esté explorando la ficha.

### AÑADIR PIEZAS DE TABLERO

La aplicación indica a los jugadores que coloquen nuevas piezas de tablero cuando se cumplen ciertas condiciones, que incluyen explorar e interactuar con fichas, derrotar a Enemigos, etc. Cuando la aplicación indica a los jugadores que coloquen una pieza, resalta el código alfanumérico que dicha pieza lleva impreso. Los jugadores deben fijarse en el código resaltado para orientar la pieza con respecto al resto del tablero.

## FASE DE LA SOMBRA

La fase de la Sombra es la oportunidad de las fuerzas del mal de contraatacar y obstaculizar el avance de los Héroes. Durante la resolución de la fase de la Sombra, la aplicación guía a los Héroes en los siguientes pasos: activación de los Enemigos, Oscuridad y Amenaza. Después de la fase de la Sombra, los Héroes pasan a la fase de reagrupamiento.

### PASO DE ACTIVACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Durante el paso de activación de los Enemigos, cada banda de Enemigos intenta moverse y atacar. La aplicación le indica a la banda de Enemigos un objetivo hacia el que moverse y al que atacar:



Primero, la banda de Enemigos se mueve el número de espacios indicado en dirección al Héroe objetivo, siguiendo el camino que recorra el menor número de casillas posible. La banda de Enemigos se detiene cuando el Héroe esté dentro de su alcance. Se considera dentro del alcance si el grupo está en la misma casilla que el Héroe o si está en una casilla adyacente y además tiene el icono de ataque a distancia (☞) en su retrato.



Si la banda de Enemigos no puede acercarse lo suficiente a un Héroe como para que esté dentro de su alcance, pero sí a otro Héroe, ese Héroe más próximo **se convierte en el nuevo objetivo**. Si múltiples Héroes satisfacen esta condición, los Héroes eligen cuál de ellos se convierte en el nuevo objetivo.

Si el Enemigo puede moverse hasta tener al Héroe objetivo dentro de su alcance, hay que pulsar el botón "Atacar" y la aplicación muestra la cantidad de Daño (☞) y Miedo (☞) que podría sufrir el Héroe. Las mecánicas de sufrir Daño y Miedo se describen en la página 12.



El Enemigo ataca e inflige 3 de Daño (☞) y 1 de Miedo (☞).

Si la banda de Enemigos no puede moverse hasta tener a un objetivo dentro de su alcance, **ignora todas las instrucciones** y se pulsa el botón "Sin objetivos". Esto proporciona nuevas instrucciones al Enemigo, por lo general que se acerque a un Héroe.



## PASO DE OSCURIDAD

Durante el paso de Oscuridad, las tinieblas llenan de terror los corazones y las mentes de los Héroes. Como la Oscuridad no siempre está presente durante una aventura, los Héroes resuelven este paso únicamente cuando se lo indique la aplicación.

Un Héroe está en la Oscuridad si se da cualquiera de las siguientes tres condiciones:

☞ Está en una casilla con un icono de Oscuridad impreso.



☞ Está en una casilla con una ficha de Oscuridad.

☞ La aplicación indica que está en la Oscuridad.

Durante la resolución del paso de Oscuridad, cada Héroe en la Oscuridad sufre la cantidad de Miedo que indique la aplicación. La mecánica de sufrir Miedo se describe en la página 12.

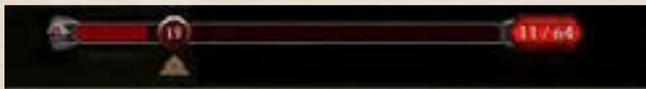


Tanto Gimli como Legolas sufren la cantidad de Miedo indicada en la aplicación durante el paso de Oscuridad porque se encuentran en casillas con un icono de Oscuridad impreso.

## PASO DE AMENAZA

Con el paso del tiempo, las amenazas que plagan la Tierra Media estrechan el cerco y se vuelven más peligrosas. Durante este paso, la Amenaza aumenta y podrían producirse eventos de Amenaza.

La Amenaza está representada por una barra en la parte superior de la pantalla de la aplicación, que se va llenando a medida que aumenta la Amenaza. Cuando la Amenaza aumenta hasta superar un **UMBRAL**, se activa un evento de Amenaza en la aplicación y los Héroes lo resuelven siguiendo sus instrucciones. Cada umbral tiene un número asociado que indica la cantidad de Amenaza necesaria para activarlo. Si en algún momento la barra se llena por completo, la partida acaba con la derrota de los Héroes.



*A medida que se vaya llenando la barra de Amenaza, los Héroes habrán de enfrentarse a mayores peligros.*

La Amenaza aumenta durante cada paso de Amenaza en las siguientes cantidades:

- 👉 2 por cada Héroe que esté jugando
- 👉 1 por cada ficha de Amenaza en el tablero
- 👉 1 por cada pieza inexplorada del tablero

Además, algunos efectos pueden causar que la Amenaza aumente en otras fases del juego. La aplicación siempre calcula y aumenta la Amenaza de forma automática. Un Héroe puede seleccionar un umbral en la aplicación en cualquier momento para ver una descripción breve del evento que tiene asociado.



*Este umbral se activa durante el paso de Amenaza si la Amenaza es de 15 o más.*

## FASE DE REAGRUPAMIENTO

Después de la fase de la Sombra, la aplicación indica a los Héroes que se preparen para la siguiente ronda.

En primer lugar, todos los Héroes **REINICIAN** sus mazos de Habilidad barajando sus pilas de descartes junto con sus mazos. A continuación, la aplicación indica a los Héroes "**Otea 2**". Esto consiste en que cada Héroe revela las dos primeras cartas de su mazo de Habilidades, elige una para **PREPARARLA** y la coloca bajo su hoja de Héroe. Cuando una carta está preparada, pueden usarse sus capacidades.



*Cuando Elena prepara la carta Luz élfica, la coloca bajo su hoja de Héroe.*

Un Héroe sólo puede tener 4 cartas de Habilidad preparadas al mismo tiempo, por lo que es importante mantener separadas sus cartas preparadas de cualquier otra carta en su zona de juego. Si alguna vez un Héroe tiene más de 4 cartas preparadas, debe descartar algunas de ellas hasta que sólo queden 4 preparadas.

Después de decidir si quiere o no preparar una carta, el Héroe coloca las cartas no preparadas encima o debajo del mazo, en cualquier orden. Colocando cartas inútiles (como las Debilidades) debajo del mazo y las útiles (como aquellas con el icono de Éxito ✨ en la esquina superior izquierda) encima del mazo, un Héroe puede asegurarse de que sus próximas acciones tengan resultados positivos.

Después de Otear, los Héroes pulsán el botón "Continuar" y empiezan una nueva ronda, comenzando con la fase de acción.

## COMPLETAR UNA AVENTURA

El grupo de Héroes gana o pierde en conjunto las aventuras. Ganar les supondrá mayores recompensas, pero ganen o pierdan siempre pasarán a la siguiente aventura de la campaña. Después de completar su primera aventura, los jugadores deberían leer la sección "Reglas de campaña" de la Guía de referencia, que describe cómo pueden los Héroes mejorar sus Objetos y adquirir nuevas Habilidades antes de empezar la siguiente aventura.

### OBJETIVOS

Cada aventura indica a los Héroes una serie de objetivos. Durante una aventura, el objetivo actual de los Héroes se muestra bajo la barra de Amenaza. Después de que los Héroes completen un objetivo, la aplicación les proporcionará uno nuevo automáticamente.



Si los Héroes completan el último objetivo antes de que se llene la barra de Amenaza, ganan la aventura. Si uno de los Héroes es derrotado, los restantes pueden seguir jugando; sin embargo, si no logran completar el último objetivo antes del comienzo de la siguiente fase de la Sombra, pierden la aventura.

## PRUEBAS

Las pruebas son la manera principal que tienen los Héroes de interactuar con su entorno y atacar a los Enemigos. Los Héroes suelen realizar pruebas cuando exploran, tienen encuentros, atacan a sus Enemigos e interactúan con las gentes de la Tierra Media.

Cada prueba requiere que los Héroes usen una de las características indicadas en sus hojas de Héroe: agilidad (🌀), vigor (👊), brío (♠), sabiduría (🌿) o astucia (🦊). Para realizar una prueba, un Héroe revela cartas de encima de su mazo de Habilidades. El número de cartas que revela es igual al valor de la característica que se está poniendo a prueba.



*El vigor (👊) de Beravor es "3". Cuando realiza una prueba de 👊, revela 3 cartas de su mazo.*

Después de revelar las cartas, el Héroe determina el número de Éxitos (🌿) que ha obtenido. Cada ícono de Éxito (🌿) en la esquina superior izquierda de las cartas reveladas proporciona 1 Éxito. El texto de las cartas reveladas se ignora: no tiene efecto durante las pruebas.



*Ícono de Éxito*

El Héroe usa los Éxitos de distintas maneras según la prueba:

- Algunas requieren que el Héroe introduzca el número de Éxitos en la aplicación pulsando el botón "+". A continuación, la aplicación revela el resultado de la prueba. En el caso de algunas de estas

pruebas, los éxitos son acumulativos: los Héroes pueden realizar la prueba varias veces y la aplicación lleva la cuenta del número total de éxitos.



*Si un Héroe obtiene 2 éxitos, pulsa 2 veces el botón "+".*

- Algunas pruebas incluyen un número que indica cuántos éxitos son necesarios para superarlas (por ejemplo, "Prueba 🌿: 1"). Si el Héroe obtiene un número de Éxitos igual o mayor que el requerido, supera la prueba. De lo contrario, la falla. Sea cual sea el resultado, la aplicación le dará más instrucciones al Héroe.
- Cuando se ataca a los Enemigos y cuando se intenta cancelar el Daño y el Miedo, los Éxitos se usan de otras maneras que se describen más adelante.

Después de completar la prueba, el Héroe coloca todas las cartas reveladas en la pila de descartes de su mazo de Habilidades.

## DESTINO E INSPIRACIÓN

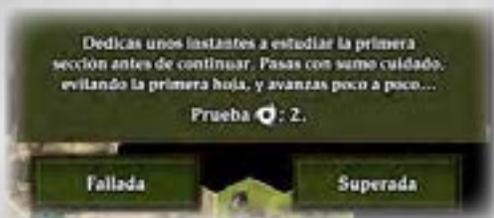
Durante una prueba, las cartas que revela un Héroe pueden contener íconos de Destino (♣). Los íconos de Destino no tienen efecto intrínseco, pero el Héroe que los revela puede gastar fichas de Inspiración para convertir íconos de Destino en íconos de Éxito (🌿). Cada ficha de Inspiración gastada convierte **un único** ícono de Destino. Para gastar 1 ficha de Inspiración, el Héroe la coge de su hoja de Héroe y la devuelve al suministro común.

Cuando un Héroe obtiene Inspiración, coge una ficha de Inspiración del suministro común y la pone en su hoja de Héroe. Un Héroe nunca puede tener más fichas de Inspiración que el límite de Inspiración indicado en su hoja de Héroe.



*Límite de Inspiración de 4 en una hoja de Héroe*

## EJEMPLO DE PRUEBA



- Bilbo realiza una acción de interacción con una ficha de Búsqueda de su casilla. Se le indica que haga una prueba de agilidad (🌀) con un requisito de 2 Éxitos.



- Bilbo quiere superar la prueba, así que gasta una ficha de Inspiración para convertir 1 ♣ en 1 🌿. Ahora tiene 2 🌿, suficiente para superar la prueba.



- La agilidad de Bilbo es "3", así que revela 3 cartas de encima de su mazo de Habilidades. Las cartas reveladas tienen un total de 1 ícono de Éxito (🌿) y 2 de Destino (♣).



- Bilbo pulsa "Superada" y sigue las instrucciones que aparecen. Por último, descarta las cartas que reveló y las pone en la pila de descartes de su mazo de Habilidades.

## PRUEBAS DE ATAQUE

Las pruebas de ataque se realizan durante el ataque de un Héroe, después de elegir una banda de Enemigos a la que atacar y un Objeto con el que atacar. Para realizar una prueba de ataque, el Héroe selecciona una de las características indicadas en la esquina superior izquierda de la carta de Objeto con la que está atacando y realiza una prueba de dicha característica. A continuación, el Héroe gasta Éxitos (✳) para resolver una o más de las capacidades de ese Objeto. Cada capacidad indica cuántos Éxitos hay que gastar en ella para resolverla, y cada una de ellas puede usarse únicamente una vez por ataque.

Un Héroe que está usando su “Espada” realiza una prueba de . Puede gastar 1 ✳ para causar 2 impactos y 2 ✳ para causar 5 impactos.



La mayoría de las capacidades de los Objetos añaden impactos contra los Enemigos. Para añadir impactos, el Héroe selecciona el retrato del Enemigo para que se muestre el menú de Enemigo y después la pestaña de ataque para mostrar el panel de ataque del menú. A continuación, el Héroe pulsa el botón “+” del panel de ataque para introducir los impactos.



Pestaña de ataque

Además de causar impactos, las capacidades pueden proporcionar a los Héroes modificadores de ataque, como “Perforante”, que permite a un Héroe ignorar la armadura de un Enemigo. Si una capacidad tiene un modificador, el Héroe selecciona el modificador pertinente en la aplicación, que calcula el efecto de cada modificador automáticamente;

los modificadores se describen en la Referencia rápida que hay en la contracubierta de este cuaderno.



Modificadores de ataque

Botones de más (+) y menos (-) para introducir impactos

Panel de ataque de un menú de Enemigo

El menú de Enemigo muestra el valor de vida de cada figura de la banda de Enemigos, así como el valor de armadura o hechicería de cada una de ellas. Si un Enemigo tiene valores de armadura o hechicería, los impactos reducen primero esos valores. Si no tiene armadura o hechicería, los impactos reducen la vida del Enemigo.



Después de introducir todos los impactos y modificadores, el Héroe pulsa el botón “Aplicar” para aplicar los impactos a los Enemigos (incluso si el Héroe no ha causado ningún impacto). Si se reduce la vida de un Enemigo a cero, es derrotado y la aplicación indica a los Héroes que retiren su figura del tablero.

## EJEMPLO DE PRUEBA DE ATAQUE



1. Aragorn ataca a una banda de Tumularios en su casilla con su Doblegadestinos. Doblegadestinos requiere una prueba de vigor () o de sabiduría (); la sabiduría de Aragorn es mayor, así que escoge esa característica.



2. La sabiduría de Aragorn es “4”, así que revela 4 cartas de su mazo de Habilidades. Las cartas que revela tienen 2 Éxitos (✳) y 2 de Destino (♣).



3. Aragorn gasta 2 ✳ para resolver el tercer efecto de Doblegadestinos, con lo que introduce 5 impactos en la aplicación.



4. Aragorn gasta 1 ficha de Inspiración para convertir 1 en 1 ✳. Gasta ese ✳ en el primer efecto de Doblegadestinos, con lo que añade 2 impactos más y selecciona “Castigo” en la aplicación. A continuación, pulsa “Aplicar”.



5. La aplicación aplica 7 impactos directamente a la vida del Tumulario (Castigo ignora su valor de hechicería). Un Tumulario es derrotado, así que Aragorn retira un Tumulario de su casilla y obtiene una ficha de Inspiración. A continuación, descarta las cartas que ha revelado y las pone en la pila de descartes.



6. La aplicación muestra el mensaje de contraataque para la banda de Tumularios. Como tiene a Aragorn dentro de su alcance, pulsa “Sí” y resuelve un ataque enemigo.

Si un Enemigo no es derrotado, recupera toda su armadura y hechicería y podría contraatacar. La banda de Enemigos puede atacar si está en la casilla del Héroe, o en una casilla adyacente si además tiene el icono de ataque a distancia (♣) en su retrato. Si el Enemigo puede atacar, el Héroe pulsa el botón “Sí” y resuelve un ataque, tal y como se describe en la sección “Paso de activación de los Enemigos”, en la página 8.



## ANULAR DAÑO Y MIEDO

En algunos casos, la aplicación le da a los Héroes la oportunidad de ANULAR el Daño o el Miedo antes de sufrirlo. En estos casos, se indica una característica para que el Héroe realice una prueba (por ejemplo, “Cada uno de los Héroes en la Oscuridad sufre 2 de Miedo; anulados por ♣”). Antes de sufrir el Daño o Miedo, el Héroe puede hacer una prueba de la característica indicada y, por cada icono de Éxito (♣) obtenido durante la prueba, evita 1 punto de ese Daño o Miedo.

## DAÑO Y MIEDO

La Tierra Media está plagada de mortíferos enemigos y otras amenazas que ponen en peligro a los intrépidos héroes y pueden hacerles sufrir **DAÑO** (♣) y **MIEDO** (♠). Si un Héroe sufre demasiado Daño o Miedo, estará al borde de caer derrotado y tendrá que realizar una prueba de resistencia tenaz para determinar si sucumbe a las amenazas de la Tierra Media o se recupera y continúa con la aventura.

Cuando un Héroe sufre Daño o Miedo, revela una carta de Daño o Miedo del mazo adecuado y la coloca **boca arriba** en su zona de juego. A continuación, resuelve el efecto de la carta. Muchas de estas cartas indican al Héroe que ponga la carta boca abajo o la descarte. Si la carta indica que la mantenga boca arriba, tendrá un efecto persistente que seguirá aplicándose al Héroe que la ha recibido. Si un Héroe sufre varios puntos de Daño o Miedo al mismo tiempo, revela cada carta **de una en una**, resolviendo cada carta por completo antes de revelar la siguiente.

En ocasiones, se indica específicamente a un Héroe que sufra Daño o Miedo boca abajo. En estos casos, el Héroe coloca la carta de Daño o Miedo boca abajo junto a su hoja de Héroe sin leer el texto de la carta.

## RESISTENCIA TENAZ

Es posible que las tribulaciones y los suplicios que sufre un Héroe en sus aventuras pongan su cuerpo y espíritu al límite de lo que puede soportar. Todos los Héroes tienen unos límites de Daño y Miedo en sus hojas de Héroe:



Límites de Daño y Miedo

Después de que un Héroe haya sufrido Daño o Miedo, si tiene una cantidad de Daño (boca arriba o boca abajo) igual o superior a su límite de Daño o una cantidad de Miedo (boca arriba o boca abajo) igual o superior a su límite de Miedo, ese Héroe debe realizar una prueba de **RESISTENCIA TENAZ**. Para realizar dicha prueba, el Héroe pulsa el botón de grupo en la esquina inferior



Botón de grupo

## EJEMPLO DE DAÑO



- Una banda de Trasgos ataca a Elena y le inflige 3 de Daño (♣) y 1 de Miedo (♠). En el caso de este ataque, una prueba de vigor (♣) puede anular los puntos de Daño y de Miedo.



- El vigor de Elena es “2”, así que revela 2 cartas de su mazo de Habilidad. Obtiene 2 Éxitos (♣), así que puede evitar hasta 2 puntos de Daño o Miedo. Elige evitar 1 de Daño y 1 de Miedo, de modo que sólo quedan 2 de Daño.



- La primera carta de Daño que revela es “Flaqueza”, que le indica que sufra una carta de Miedo boca abajo y a continuación ponga boca abajo la propia carta de “Flaqueza”.



- La segunda carta que revela Elena es la de “Enredado”. “Enredado” le indica a Elena que mantenga la carta boca arriba. Seguirá obstaculizando su movimiento durante la aventura hasta que pueda descartarla o ponerla boca abajo.

izquierda de la aplicación, y, a continuación, selecciona su retrato de Héroe y el límite (de Daño o Miedo) que ha alcanzado. A continuación, sigue las instrucciones de la aplicación.

Si un Héroe alcanza ambos límites, realiza dos pruebas de resistencia tenaz, en el orden que elija.

Si el Héroe falla la prueba de resistencia tenaz, es **DERROTADO**. Se retira al Héroe del tablero y el grupo pierde la aventura en la siguiente fase de la Sombra a menos que complete el último objetivo. Si el Héroe supera la prueba, sigue las instrucciones proporcionadas por la aplicación.

## REGLAS ADICIONALES

Esta sección incluye reglas adicionales necesarias para jugar.

### ENEMIGOS

Esta sección profundiza en las reglas de las bandas de Enemigos.

#### LISTA Y AGOTADA

Una banda de Enemigos puede estar **LISTA** o **AGOTADA**. Los Enemigos se agotan después de que la aplicación los active o después de que ataquen. Cuando un Enemigo está agotado, su retrato en la aplicación se oscurece.

Los Enemigos agotados no pueden activarse, contraatacar ni ser provocados. La aplicación vuelve a dejar listas todas las bandas de Enemigos al final de la fase de la Sombra.



Banda lista



Banda agotada

#### PROVOCAR A LOS ENEMIGOS

Cuando un Héroe está en la misma casilla que una banda de Enemigos lista, ciertas acciones pueden **PROVOCAR** a dicha banda de Enemigos y causar que ataque. Un Héroe provoca a los Enemigos siempre que se producen las siguientes situaciones:

- antes de que un Héroe salga de una casilla con un Enemigo listo
- antes de que un Héroe interactúe con una ficha que esté en una casilla con un Enemigo listo

Para resolver la provocación de un Enemigo, el Héroe pulsa el botón de provocar que aparece a la izquierda de los retratos de los Enemigos en la aplicación. A continuación, selecciona el retrato del Enemigo al que está provocando. Ese Enemigo resuelve de inmediato un ataque enemigo contra el Héroe como indique la aplicación. Después de que el Enemigo ataque, el Héroe puede salir de la casilla o realizar la acción de interacción como pretendía.



Botón de provocar

Al contrario de lo que ocurre cuando se activan Enemigos o los Enemigos contraatacan, las bandas de Enemigos no se agotan cuando se las provoca.

#### INTERRUMPIR LAS ACTIVACIONES DE LOS ENEMIGOS

Algunas capacidades, como la carta de Habilidad de Elena “Hija del Lhûn”, pueden interrumpir la activación de un Enemigo para aplicar

impactos o modificadores. Para resolver estas capacidades, el Héroe selecciona el retrato del Enemigo, introduce y aplica los impactos o modificadores que indique la capacidad y, a continuación, retoma la activación del Enemigo.

#### COLOCAR A LOS ENEMIGOS

Cuando se va a colocar una banda de Enemigos en el tablero, la aplicación indica dónde se coloca y de cuántas figuras se compone y añade su retrato a la barra de Enemigos, en la parte inferior de la pantalla. Debe haber una banda de Enemigos (compuesta por 1 o más figuras) en el tablero por cada retrato que se muestre en la aplicación.

#### ENEMIGOS DE ÉLITE

Las bandas de Enemigos de élite son más fuertes que las de Enemigos básicos y cuentan con bonificaciones especiales. Se puede identificar una banda de Enemigos de élite porque su retrato tiene un marco con pinchos y el icono de un estandarte. Cuando se coloca una banda de Enemigos de élite en el tablero, los Héroes colocan la ficha de Estandarte de élite (con el fondo rojo) que corresponda con el icono de estandarte de la banda junto a las figuras de los Enemigos.



Retrato de Enemigo de élite y Estandarte enemigo correspondiente

Las bonificaciones de una banda de Enemigos de élite se muestran en su menú de Enemigo. La aplicación aplica automáticamente todas estas bonificaciones, pero los Héroes pueden seleccionarlas en el menú para consultar sus efectos. Además de disfrutar de las bonificaciones indicadas, todos los Enemigos de élite pueden realizar contraataques **incluso cuando están agotados**.



Bonificaciones de una banda de élite

#### BANDAS DE ENEMIGOS DUPLICADAS

Es posible que haya múltiples bandas de Enemigos del mismo tipo que no sean de élite. En esos casos, se asigna automáticamente a cada banda de Enemigos adicional un Estandarte enemigo, que se muestra junto al retrato de dicho Enemigo en la aplicación. Cuando los Héroes colocan la banda de Enemigos duplicada en el tablero, colocan también el Estandarte enemigo correspondiente junto a las figuras de la banda.



La primera banda de Orcos no tiene Estandarte enemigo. La segunda banda de Orcos usa el Estandarte enemigo azul.

## CARTAS DE HABILIDAD PREPARADAS

Como se describe en la sección sobre la fase de reagrupamiento, cuando un Héroe Otea cartas, puede preparar una de ellas colocándola boca arriba bajo su hoja de Héroe. Un Héroe no puede tener más de 4 cartas preparadas; si alguna vez fuera a preparar una quinta, tendrá que descartar una de sus cartas ya preparadas.

Igual que sucede con las hojas de Héroe y las cartas de Objeto, las cartas de Habilidad tienen capacidades que ayudan a los Héroes a cumplir sus metas. Sin embargo, las capacidades de una carta de Habilidad **sólo pueden usarse mientras la carta esté preparada**, o por decirlo de otro modo, los Héroes deben ignorar las capacidades de las cartas de Habilidad que revelen para realizar una prueba.

La capacidad de cada carta específica cuándo se puede usar. Para usar una capacidad, el Héroe resuelve su texto. Las capacidades de muchas de las cartas de Habilidad indican al Héroe que las descarten de su zona de cartas preparadas.

### PALABRAS CLAVE

La mayoría de las cartas de Habilidad contienen una o más palabras clave en negrita, como por ejemplo **“Correr 1”**. Las palabras clave son formas abreviadas de describir capacidades que aparecen con frecuencia en las cartas. Puedes encontrar las reglas de todas las palabras clave en la Referencia rápida de la contracubierta de este cuaderno.

### RASGOS

Algunas cartas de Habilidad (y cartas de Objeto) contienen rasgos en cursiva como *“Enano”* y *“Táctica”*. Los rasgos no tienen efectos intrínsecos, aunque otros efectos de juego podrían aludir a cartas con ciertos rasgos.

### CERCANO

Algunas capacidades y reglas podrían hacer referencia a componentes o casillas **CERCANOS**. Un componente se considera cercano a otro si ambos comparten la misma casilla o están en casillas adyacentes. Una casilla cercana se refiere a la misma casilla y todas las casillas adyacentes a ella. Un componente **no** se considera cercano a sí mismo.

### APLICAR

Las capacidades que “aplican” impactos y modificadores a los Enemigos **no** son ataques. Para resolver estas capacidades, el Héroe introduce los impactos y los modificadores en el menú del Enemigo y pulsa “Aplicar”, pero el Héroe pulsa siempre “No” si la aplicación muestra el mensaje de contraataque.

## CARTAS DE HABILIDAD ESPECIALES

Las cartas de Debilidad y de Título son tipos especiales de las cartas de Habilidad que suelen formar parte de los mazos de Habilidad de los Héroes.

### CARTAS DE TÍTULO

Las cartas de Título reflejan momentos decisivos memorables de cada Héroe durante una campaña y suelen incluir potentes capacidades que únicamente pueden usarse una vez por aventura. Cuando un Héroe obtiene una carta de Título, busca la carta especificada entre las cartas de Habilidad de Título sin usar y la prepara de inmediato.

## CARTAS DE DEBILIDAD

Cada Héroe empieza la partida con una carta de Debilidad en su mazo de Habilidades. Las cartas de Debilidad no tienen efecto intrínseco: su propósito es precisamente ser inútiles para los Héroes, ocupar espacio en los mazos de Habilidad y no contribuir con iconos a las pruebas. Cuando un Héroe obtiene una carta de Debilidad durante una aventura, roba la primera carta del mazo de Debilidades y la pone en la pila de descartes de su mazo de Habilidades. Un Héroe puede preparar una carta de Debilidad para retirarla temporalmente de su mazo de Habilidades, aunque no le conceda ninguna capacidad.

## REINICIO DE LOS MAZOS DE HABILIDAD

Un Héroe debe reiniciar su mazo de Habilidades en las siguientes situaciones:

- ▶ durante la fase de reagrupamiento
- ▶ cuando no le quedan cartas en su mazo
- ▶ cuando un efecto así lo indique

Para reiniciar su mazo, el Héroe baraja su pila de descartes junto con cualquier carta restante en su mazo y pone el mazo barajado boca abajo. Las cartas preparadas no se añaden al mazo al barajarlo.

## CARTAS DE VENTAJA

Los Héroes pueden adquirir las ventajas de Ocultación, Valentía o Determinación, que mejoran sus posibilidades de éxito al combatir contra Enemigos y superar pruebas. Si un Héroe obtiene una Ventaja, roba una carta de Ventaja del tipo adecuado y la coloca en su zona de juego. El efecto de cada Ventaja se describe en su carta.

## CARTAS DE OBJETO DE TIPO PERTRECHO

Los Héroes pueden encontrar Pertrechos durante sus aventuras, cartas de Objeto con el icono de Pertrecho (👞) en la parte inferior. Cuando un Héroe obtiene un Pertrecho, busca la carta especificada entre las cartas de Objeto sin usar y la coloca boca arriba, junto a sus otros Objetos. A continuación, coloca sobre el Pertrecho tantas fichas de Desgaste como indique el número de la esquina inferior izquierda de la carta.

Número inicial de fichas de Desgaste



El Pertrecho “Botas” empieza con dos fichas de Desgaste.

Si se indica a un Héroe que **DESGASTE** un Pertrecho, debe gastar una ficha de Desgaste, retirándola de la carta de Pertrecho. Cuando se gaste la última ficha de Desgaste de un Pertrecho, el Objeto se pone boca abajo y no se puede volver a usar durante la aventura. Los Pertrechos reciben siempre su número inicial de fichas de Desgaste al inicio de cada aventura.

## COMBATE CON MÁS DE UN OBJETO

Un Héroe puede atacar con más de un Objeto si todos los Objetos comparten la característica que se esté usando en la prueba. Cuando se ataca con más de un Objeto, el Héroe puede gastar Éxitos (⚡) para resolver las capacidades de cualquiera de los Objetos elegidos. Si el Héroe está atacando a una banda de Enemigos adyacente, todos los Objetos seleccionados deben tener el icono de ataque a distancia (⚡).



Un Héroe con la “Espada” y el “Instigador de guerras” puede usar los dos Objetos durante un ataque si está realizando una prueba de vigor (♣).

## ELEMENTOS DE LA APLICACIÓN

Esta sección explica detalles adicionales relacionados con la aplicación.

### ERUDICIÓN Y EXPERIENCIA

Durante una aventura, los Héroes pueden recibir como recompensa Erudición y Experiencia. La aplicación lleva el registro de estos recursos, que permiten a los Héroes mejorar sus Objetos y adquirir nuevas Habilidades entre aventuras. Los jugadores pueden ignorar estos recursos en su primera aventura; se describen detalladamente en la Guía de referencia.

### NIEBLA

En la aplicación, las zonas del tablero envueltas en niebla indican lugares en los que se colocarán piezas de tablero. De este modo, los jugadores saben la dirección hacia la que se ampliará el tablero, para que lo tengan en cuenta a la hora de preparar la zona de juego.



La niebla indica que el tablero se ampliará hacia el oeste de las piezas colocadas hasta el momento.

## ¿Y AHORA QUÉ?

Ya conoces lo necesario para jugar tu primera aventura, así que inicia la aplicación y sigue atentamente los pasos de preparación de la partida indicados en las páginas 4 y 5. Puedes usar la Referencia rápida de la contracubierta de este cuaderno como recordatorio de las fases y los términos del juego. Si tienes alguna duda durante una partida, consulta el glosario de la Guía de referencia.

Después de completar tu primera aventura, lee las secciones de “Reglas avanzadas” y “Reglas de campaña” de la Guía de referencia. Estas secciones explican las reglas de las piezas de tablero de batalla, las fichas de Terreno y cómo mejorar las Habilidades y los Objetos de tus Héroes. Una vez conozcas esta información, ¡podrás empezar con la siguiente aventura!

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo del juego:** Nathan Hajek y Grace Holdinghaus

**Desarrollo adicional:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Brandon Perdue, Colin Phelps y Yu-Chi Wang

**Redacción técnica:** Adam Baker

**Producción:** Molly Glover

**Edición:** Justin Hoeger

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Responsable de juegos de mesa:** Andrew Fischer

**Diseño gráfico:** Antonio Maínez (Edge Studio) y Toujer Moua con Monica Helland, Duane Nichols y Wil Springer

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Ilustración de cubierta:** Chris Rahn

**Ilustraciones del tablero:** Yoann Boissonnet

**Ilustraciones interiores:** Nate Abell, Even Amundsen, Igor Artyokmenko, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Juan Carlos Barquet, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Sara Betsy, Sara Biddle, Dimitri Bielak, Gabriela Birchal, Grzegorz Bobrowski, Yoann Boissonnet, Marius Bota, Eric Braddock, Noah Bradley, Jake Bullock, Joshua Cairo, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Jason Cheeseman, Carmen Cianelli, Carlos Palma Cruchagaa, Alexandre Dainche, Christina Davis, David Demaret, Tristan Denecke, Sara Diesel, Lino Drieghe, Guillaume Ducos, Carolina Eade, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Alvaro Calvo Escudero, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Tom Garden, Marica George-Bogdan, Sebastian Giacobino, Sergey Glushakov, Michael Anthony Gonzales, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagialas, Ilich Henriquez, David Hollowell, Rafal Hryniewicz, Aurelien Hubert, Amelie Hutt, Taylor Ingvarsson, Lukasz Jaskolski, Toni Justamante, Aleksander Karcz, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Titus Lunter, Stephen M. Mabee, Melanie Maier, Javier Charro Martinez, Ken McCuen, Nacho Molina, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, Mike Nash, Winona Nelson, Will O'Brien, Anthony Palumbo, Borja Pindado, Gabriele Portal, Claudio Pozas, Rick Price, Dmitry Prosvirnin, Chris Rahn, Jose Manuel Rey, Silver Saaremel, Amanda Sartor, Adam Schumpert, Lucas Staniec, Anna Steinbauer, Florian Stitz, Tropa Entertainment, Andreia Ugrai, Charles Urbach, Brian Valenzuela, Jose Vega, Cristina Vela, Gabriel Verdon, Magali Villeneuve, Piya Wannachaiwong, Jason Ward, Kara Williams, Darek Zabrocki y Ben Zweifel

**Dirección artística:** Tim Flanders

**Responsable de dirección artística:** Melissa Shetler

**Modelado de miniaturas:** Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Brian Dugas, Rowena Frenzel, Ben Lodge, Adam Martin, Derek Miller, Niklas Norman, Luigi Terzi y Dave Whitaker

**Jefe de modelado de miniaturas:** Cory DeVore

**Responsable de modelado de miniaturas:** Derrick Fuchs

**Desarrollo de software:** Mark Jones, Nathan Karpinski, Paul Klecker y Xavier Marleau

**Arte digital:** Gary Storkamp

**Productor ejecutivo de software:** Keith Hurley

**Control de calidad:** Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

**Coordinadores de licencias:** Sherry Anisi y Long Moua

**Responsable de licencias:** Simone Elliott

**Responsables de producción:** Jason Glawe y Dylan Tierney

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Responsable superior de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Responsable superior de desarrollo de producto:** Chris Gerber

**Diseñador ejecutivo del juego:** Corey Konicieczka

**Editor:** Andrew Navaro

**Pruebas de juego:** Tim Bailey, Adam Bart, Zachary Bart, J-F Beaudoin, Martin Beauregard, Jens van den Berg, Michael Bernabo, Joe Bielecki, Kathy Bishop, Mary Jane Boeser, Michael Boggs, Frans Bongers, Joseph Bozarth, John Bradford, Isaac Brist, Chris Browne, Jim Cartwright, Carl Coffey, Michelle Coffey, Caterina D'Agostini, Laura Deben, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Gavin Duffy, Emeric Dwyer, Luke Eddy, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Deborah Garcia, Ian Gillings, Caitlin Ginther, Caleb Grace, Elizabeth Amy Hajek, Philip Henry, Mary Hershey, Sterling Hershey, Jason Horner, Julien Horner, Daniel Jay-Dixon, Joe Jay-Dixon, Michael Lawrence, Réjean Lebel, Jamie Lewis, Matt McGovern, Megan McGovern, Chris Mogensen, Steve Mumford, André Nordstrand, Robert Quillen II, Nick Ruivo, John Shaffer, Hannie Shih, Joel Slotman, Preston Stone, Ian Tomas, Matt Tyler, Kevin Van Sloun, Todd Verge, Jason Walden, Todd Wall, Steinar Watne, Andrew Willsher y Megan Willsher

©2018 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Apple y el logotipo de Apple son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play y el logotipo de Google Play son marcas comerciales de Google LLC. Amazon y todos los logotipos relacionados son marcas comerciales de Amazon.com, Inc. o sus afiliados. ©2018 Valve Corporation. Steam y el logotipo de Steam son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Valve Corporation en Estados Unidos y otros países. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, sucesos, objetos y lugares que contienen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. La sede de Fantasy Flight Games está en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., 651-639-1905. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



## REFERENCIA RÁPIDA

### ESTRUCTURA DEL TURNO

Cada ronda de una partida se compone de las tres fases siguientes:

1. **Fase de acción:** Cada Héroe juega un turno en el que realiza 2 acciones.
2. **Fase de la Sombra:** Los Enemigos se activan, se resuelve la Oscuridad (si es necesario) y aumenta la Amenaza. Si la Amenaza alcanza un umbral, se activan eventos de Amenaza.
3. **Fase de reagrupamiento:** Cada Héroe reinicia su mazo de Habilidades y, a continuación, Otea 2 cartas.

### ACCIONES

Durante su turno, un Héroe puede realizar 2 acciones. Puede realizar la misma 2 veces o realizar 2 distintas.

- ✦ **Viaje:** El Héroe se mueve hasta dos veces. Puede realizar su segunda acción entre su primer movimiento y el segundo.
- ✦ **Ataque:** El Héroe ataca a un Enemigo en su casilla. Si tiene un arma de ataque a distancia, puede atacar a un Enemigo cercano.
- ✦ **Interacción:** El Héroe interactúa con una ficha que esté en su casilla.

### REINICIO DE LOS MAZOS DE HABILIDAD

Un Héroe debe reiniciar su mazo en las siguientes situaciones:

- ✦ durante la fase de reagrupamiento
- ✦ cuando no quedan cartas en su mazo
- ✦ cuando un efecto así lo indique

Para reiniciar su mazo, el Héroe baraja su pila de descartes junto con cualquier carta restante en su mazo y pone el mazo barajado boca abajo. Las cartas preparadas no se añaden al mazo al barajarlo.

### REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- ✦ Cuando se indica que un Enemigo se mueve y ataca, si no puede moverse de modo que tenga dentro de su alcance ningún objetivo, ignora todas las instrucciones (incluido el movimiento). Se pulsa el botón “Sin objetivos” y el Enemigo recibe nuevas instrucciones.
- ✦ Un Enemigo que esté listo es provocado cuando un Héroe sale de la misma casilla del Enemigo o cuando un Héroe interactúa con una ficha que esté en la casilla del Enemigo.
- ✦ Un componente se considera cercano a otro si ambos comparten la misma casilla o están en casillas adyacentes.
- ✦ Un Héroe puede tener un máximo de 4 cartas preparadas a la vez.

### MODIFICADORES DE ATAQUE

Hay seis modificadores que pueden beneficiar a los Héroes durante un ataque:

- ✦ **Perforante:** Este ataque ignora la armadura del Enemigo.
- ✦ **Castigo:** Este ataque ignora la hechicería del Enemigo.

- ✦ **Hendedura:** Este ataque reduce permanentemente la armadura del Enemigo en 1 (antes de que se apliquen los impactos).
- ✦ **Tajo:** Cada uno de los Enemigos de la banda sufre la cantidad total de impactos.
- ✦ **Letal:** Si este ataque reduce la vida del Enemigo al menos a la mitad, el Enemigo es derrotado.
- ✦ **Aturdimiento:** Este ataque agota a la banda de Enemigos. Si la banda es de Élite, además no puede contraatacar como respuesta a este ataque.

### PALABRAS CLAVE

- ✦ **Otear X:** Cuando un efecto te indique “Otear X”, revela X cartas de encima de tu mazo de Habilidades. Puedes preparar una de esas cartas (colocarla boca arriba bajo tu Hoja de Héroe). A continuación, pon cada una de las cartas reveladas restantes encima o debajo de tu mazo de Habilidades, en el orden que quieras.
- ✦ **Golpear X:** Durante tu prueba de ataque, puedes descartar una carta con la palabra clave “Golpear X” para añadir X impactos al ataque.
- ✦ **Salvaguardar X:** Cuando tu Héroe o un Héroe que esté en tu misma casilla vaya a sufrir Daño o Miedo, puedes descartar una carta con la palabra clave “Salvaguardar X” para evitar hasta X puntos de Daño y Miedo en cualquier combinación.
- ✦ **Correr X:** Durante tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave “Correr X” para mover X casillas adicionales. También puedes realizar acciones entre cada movimiento.
- ✦ **Descansar X:** Al final de tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave “Descansar X” para descartar hasta X cartas de Daño o Miedo boca abajo en cualquier combinación.
- ✦ **Ocultarse:** Después de realizar una prueba, puedes descartar una carta con la palabra clave “Ocultarse” para obtener una carta de Ventaja de “Ocultación”.

### ICONOS

- ✦ Éxito
- ♣ Destino (cada Inspiración que se gaste durante una prueba convierte 1 ♣ en 1 ✦)
- ⚔ Daño
- ☠ Miedo
- Ataque a distancia (permite atacar a un objetivo en una casilla adyacente)
- 🎓 Erudición
- ➡ Acción de interacción

### CARACTERÍSTICAS DE LOS HÉROES

- |            |             |           |
|------------|-------------|-----------|
| 🌀 Agilidad | 👤 Brío      | 👁 Astucia |
| 🦊 Vigor    | 🧠 Sabiduría |           |

### OBJETOS

- |             |                        |
|-------------|------------------------|
| 🔪 Pertrecho | 👤 Objeto de una mano   |
| 🛡 Armadura  | 👤👤 Objeto de dos manos |