

I. TURNOS DE JUEGO

Paso Inicial: Crear tu Grupo de Aventureros

Cuando ya te hayas decidido entre una de las listas de Aventureros, reúne las miniaturas que necesites. Ponerle nombre a cada una personalizará tu ejército y te ayudará mucho a la hora de llevar la cuenta de sus progresos y de apuntar la información en una hoja de control (dispones de una al final del manual). Una vez hayas seleccionado tu ejército, tendrás que escoger de entre tus guerreros a uno de ellos para que sea tu líder; deberías inventarte un nombre o título que le quede bien. Este guerrero representa a un teniente, un sargento, un maestro de armas o algún otro tipo de "gran secuaz". Ponle un punto de Destino en su perfil y a partir de entonces ya se considera un héroe a todos los efectos.

Una vez creado tu grupo de Aventureros ya estás dispuesto a enfrentarte en batalla. En este recuadro tienes un breve resumen de los pasos que hay que seguir para poder jugar a "Aventureros en la Tierra Media":

Resumen Turno

- 1) Reunir fuerzas que puedan combatir y poner nombre a cada miembro nuevo.
- 2) Jugar un escenario. Apuntando las heridas que realiza cada guerrero.
- 3) Determinar la gravedad de las heridas de guerreros y héroes.
- 4) Apuntar experiencia de héroes y guerreros, y tirar en las tablas de progresos.
- 5) Utilizar influencia.
- 6) Calcular el valor en puntos de los Grupos de Aventureros.

1.1 Primer paso: Reunir tu Fuerza

Comprueba tu Grupo de Aventureros dispuesto para la batalla, ponles nombre a los nuevos miembros y busca un adversario. Si es la primera partida que jugáis ambos con vuestros grupos de aventureros no será necesario, de otro modo, antes de continuar, compara el valor de los dos Grupos. Por cada 10 puntos completos de diferencia, el grupo de menor valor recibe 1 Punto de Ventaja (ver reglas más adelante). Además, al final de la partida, dicho grupo recibirá un Punto de Influencia extra por cada 10 puntos de diferencia entre los dos valores.

1.2 Segundo paso: Jugar un Escenario

Si es tu primera batalla comenzarás con toda tus fuerzas iniciales, pero de lo contrario tendrás que descartar a los heridos para la batalla. Ponte de acuerdo con tu oponente en qué escenario vais a jugar o tira un dado y juega el escenario correspondiente.

Durante la batalla, debes anotar cuántas heridas inflige cada miniatura y deja a un lado las que retires del juego como bajas. Esto será básico para el tercer paso. En caso de que dos o más guerreros ganen un combate e inflijan heridas a la vez, el jugador que los controla podrá escoger cuál de las dos miniaturas ha acabado con el enemigo. Si hay un héroe implicado en un combate, deberás separar los dados (los héroes se tienen que ganar la posición por sí mismos).



1.3 Tercer paso: Las heridas

Tan pronto como termines la partida, tienes que determinar la gravedad de las heridas que han sufrido tus guerreros. Es muy importante no olvidarse de esta fase y lo mejor es que sea lo primero que hagan los jugadores tras cada partida. Cada héroe y guerrero que haya sido retirado como baja debe efectuar una tirada en su tabla respectiva. Es muy importante determinar todas las tiradas de heridas justo después de terminar cada batalla. Los jugadores realizan estas tiradas juntos y antes de jugar otra partida. Lógicamente, los guerreros tienen muchas más posibilidades de morir a causa de sus heridas que los héroes. Así se refleja el carácter heroico de “El Señor de los Anillos” y se racionaliza el juego para no tener que hacer demasiados cálculos entre partida y partida.

En caso de que algún héroe o guerrero obtenga el resultado de muerto en la tabla, todo su equipo se perderá y no se le podrá dar a otro miembro del grupo.

A1- Tabla de Heridas de los Guerreros

1D6	Efecto
1	Muerte: la aventura del guerrero termina aquí.
2-3	Herido: el guerrero no podrá participar en la próxima partida.
4-6	Recuperación total: el guerrero podrá jugar en la próxima partida normalmente.

A2- Tabla de Heridas de los Héroes

2D6	Efecto
2	Muerte: la aventura del héroe termina aquí.
3	Perdido en batalla: el héroe se queda herido en algún punto del campo de batalla. Los jugadores, después de realizar los cálculos entre partidas, deberían jugar el escenario “Ocupar el Objetivo” con el héroe perdido como objetivo. El héroe no podrá actuar ni ser atacado en toda la partida. Si gana su bando, regresa y se recupera totalmente. En caso contrario, se considera muerto.
4	Herida en el brazo: el héroe ya no puede usar su brazo herido, ya sea para portar un escudo o para blandir un arma. Por consiguiente, a partir de ahora el héroe solo podrá usar un arma de mano o una daga. En caso de obtener este resultado una segunda vez, el héroe deberá retirarse igual que con el resultado muerto.
5	Herida en la pierna: la primera vez que se obtenga este resultado, el héroe pasará a moverse 2 cm menos de lo normal. La segunda vez, el héroe deberá retirarse igual que con el resultado muerto.
6	Recuperación total: el héroe podrá jugar en la próxima partida normalmente.
7	Recuperación total: el héroe podrá jugar en la próxima partida normalmente.
8	¡No es más que un rasguño! el héroe no podrá participar en la próxima partida. También puede decidir volver a tirar en esta tabla, pero entonces se aplicará el segundo resultado, sea cual sea.
9	Herida: el héroe no podrá jugar en la siguiente partida.
10	Herida molesta: antes de cada partida, el héroe debe efectuar una tirada. Con un resultado de 1, la herida del héroe le molesta mucho y no puede participar en la partida. Un héroe puede tener un máximo de dos heridas molestas. En caso de obtener este resultado una tercera vez, el héroe deberá retirarse igual que con el resultado muerto.
11	Las heridas de un héroe: los superiores del héroe quedan tan impresionados por el sacrificio del héroe que su banda obtiene +1D6 Influencia en esta partida. Además, se recupera totalmente.
12	Protegido por los Valar: los Valar o algún poder oscuro protegen al héroe y este no sufre daños graves. El héroe obtiene +1 punto de Destino para siempre. Además, se recupera totalmente.

Muerte del Líder:

Si en algún momento tu líder obtiene un resultado de Muerto en la tabla anterior, podrás hacer lo siguiente:

- Promocionar otro héroe que poseas a Líder.
- Si no hay otro héroe en el grupo, se deberá elegir un guerrero que pertenezca a las fuerzas iniciales del grupo y ascenderlo a héroe y Líder.

1.4 Cuarto paso: Experiencia

Cuando hayas determinado la gravedad de todas las heridas que haya sufrido el Grupo, es hora de determinar cuál de ellos, si cabe, ha ganado la suficiente experiencia como para mejorar de algún modo.

Guerreros: Al jugar cada partida es importante llevar la cuenta de las heridas que inflige cada guerrero, ya que de su valía en batalla depende su ascenso.

Para ver si se asciende de rango, tira un dado por cada guerrero superviviente al final de cada partida. Suma al resultado obtenido todas las heridas que haya infligido dicho guerrero en la última partida (HI) y compara el número resultante con la “Tabla de Promoción de los Guerreros” para ver si puede promocionar. Los guerreros no pueden sumar las heridas infligidas en partidas anteriores.

Tal y como se puede observar, es muy difícil (por no decir imposible) que un guerrero llegue a convertirse en un héroe. Asimismo, también es importante llevar bien la cuenta de las heridas infligidas para garantizar que se suma el número correcto a la tirada de dado de la “Tabla de Promoción de los Guerreros”.

A3- Tabla de Promoción de los Guerreros	
1D6+HI	Efecto
1-6	Sin efecto.
7-8	Asciende de rango: este resultado sólo está disponible para determinados guerreros. Los que pueden promocionar aparecen en la “Tabla de Promoción” de su lista. Promoción de N1 a N2, N2 a N3. Nota: Algunos guerreros solo tienen N1 y N3, por lo que es el único caso en el que pasan directamente de N1 a N3.
9+	Un héroe en ciernes: este resultado es aplicable a todos los guerreros. A partir de este punto, el guerrero pasará a considerarse un héroe y podrá ganar experiencia igual que los demás héroes. También obtiene un punto de Destino. Comienza sin puntos de experiencia, pero empezará a acumularlos normalmente a partir de la próxima partida. Nota: El nuevo héroe conserva el perfil de atributos y equipo que poseía como guerrero, independientemente del Nivel que fuera (N1, N2 ó N3).

Héroes: Los héroes ganan un punto de experiencia en las siguientes situaciones:

- Cada vez que hagan perder una herida a una miniatura enemiga. Si un héroe enemigo recupera luego la herida gracias a un chequeo de destino, el punto de experiencia no se pierde.
- Cada vez que participen en un escenario.
- Cada vez que su bando gane en un escenario en el que participe.

Cada vez que un héroe llegue a tener 5 puntos de experiencia acumulados, podrá efectuar una tirada en la “Tabla de Progresos del Héroe”.

Los héroes de Aventureros de la Tierra Media no pueden tener más de 3 puntos de Poder y 3 de Voluntad. En caso de obtener un resultado que el héroe no pueda usar porque ya posee una determinada regla especial o porque su perfil ya ha llegado al máximo posible, se puede escoger cualquier otro resultado de la misma tabla. En caso de contar con todas las mejoras posibles de la tabla, podrá elegir cualquier resultado.

A4- Tabla de Progresos del Héroe	
1D6	Resultado
1	Combate/Disparo: el atributo de Combate o Disparo del héroe aumenta 1 punto, según quiera el jugador, hasta un máximo de 6/3+.
2	Fuerza/Defensa: el jugador puede elegir entre Defensa y Fuerza. Cada una solo se puede aumentar una vez.
3	Valor: el atributo de Valor del héroe aumenta 1 punto hasta un máximo de 6.
4	Ataques/Heridas: el jugador puede escoger cuál. Las Heridas y Ataques del héroe no pueden ser más de 3 cada uno.
5	Regla especial: elige una de las 3 Tabla de Progreso especiales y tira 1D6.
6	Tú decides: Elige uno de los resultados anteriores.

A5- Tablas de Progresos Especiales de Héroes

1D6	Habilidades de Combate
1	<u>Combatiente experto</u> : El héroe es todo un experto en el combate mano a mano. Puede repetir una vez por turno una tirada de dado, de uno de sus ataques, para determinar el bando que gana un combate en el que esté involucrado.
2	<u>Fuerza mortífera</u> : El héroe es más fuerte que sus compañeros y puede utilizar armas a dos manos sin la penalización de -1 a la tirada de dado para determinar quién gana el combate.
3	<u>Parada</u> : El héroe es capaz de parar los golpes enemigos con facilidad. El héroe puede obligar a uno de sus oponentes a repetir un dado para determinar quién gana el combate.
4	<u>Carga furiosa</u> : El héroe se lanza al combate profiriendo un terrible grito de guerra. El héroe recibe un bonificado de +1 Ataque cuando carga. Este bonificado solamente es válido si el héroe combate a pie.
5	<u>Presencia heroica</u> : El héroe siempre está dónde el combate es más duro y pelea con gran fiereza. El héroe puede efectuar un <i>combate heroico</i> durante la fase de combate sin tener que gastar para ello puntos de poder.
6	<u>Punto de Poder/Voluntad</u> : El héroe obtiene un punto de Poder o Voluntad.

1D6	Habilidades de Disparo
1	<u>Gran puntería</u> : El héroe es capaz de efectuar disparos que para otros serían imposibles. El héroe puede repetir las tiradas fallidas de <i>en la trayectoria del disparo</i> .
2	<u>Tirador experto</u> : El héroe puede disparar más rápido que los demás. Puede disparar hasta dos flechas en cada fase de disparo.
3	<u>Fuego rápido</u> : El héroe es capaz de ver rápidamente cómo se desarrolla la batalla, por lo que puede efectuar un <i>disparo heroico</i> durante la fase de disparo si tener que gastar puntos de poder para ello.
4	<u>Puntería letal</u> : El héroe es un maestro disparando y puede repetir una tirada para impactar en cada fase de disparo.
5	<u>Arquero experimentado</u> : El héroe es capaz de moverse rápidamente y disparar su arma. El héroe puede utilizar toda su capacidad de movimiento y disparar normalmente.
6	<u>Punto de Poder/Voluntad</u> : El héroe obtiene un punto de Poder o Voluntad.

1D6	Habilidades de Liderazgo
1	<u>Favor de la Corte</u> : El héroe es el protegido de alguna personalidad importante de su nación. A la hora de efectuar las tiradas en la Tabla de Influencia podrás repetir un dado por cada héroe con esta habilidad que haya en la fuerza.
2	<u>Valeroso</u> : Hay pocas cosas en el mundo que amedrenten a este héroe. El héroe puede repetir los chequeos de valor fallidos.
3	<u>Maestro de batalla</u> : El héroe tiene una gran habilidad para saber que dirección va a tomar la batalla. Si el héroe se encuentra en un radio de 14cm. de un héroe enemigo que efectúe una acción heroica, podrá realizar una acción heroica del mismo tipo sin gastar por ello puntos de Poder.
4	<u>Determinación implacable</u> : El héroe tiene una voluntad férrea y seguirá luchando a pesar de sus heridas. Puede tirar un dado cada vez que sufra una herida. Si obtiene un 6, podrá ignorar la herida (exactamente igual que si hubiera efectuado una tirada de destino).
5	<u>¡A mí!</u> : La voz de este héroe es fuerte y clara e inspira a sus guerreros a mantenerse en su puesto. El alcance de la regla ¡Resistid! tiene el doble del alcance normal.
6	<u>Punto de Poder/Voluntad</u> : El héroe obtiene un punto de Poder o Voluntad.

1.5 Quinto paso: La Influencia

La Influencia representa el hecho de que los superiores de los grupos de Aventureros envíen refuerzos y presten ayuda a los héroes a su cargo. Cuantas más victorias consiga un grupo de Aventureros, más ayuda le ofrecerá un superior. La Influencia se mide con Puntos de Influencia (PI) y se establece tal y como se explica a continuación:

Cada jugador siempre recibe 2 PI por jugar un escenario. Además, obtiene: +1 PI por un empate +2 PI por una victoria. Recuerda que el grupo de menor valor recibe 1 PI extra por cada 10 puntos de diferencia entre los dos valores iniciales de los grupos.

Los PI se puede ahorrar (si se ha llegado al límite máximo de miniaturas) o usarse de inmediato. El máximo de miniaturas que pueden formar parte de tu grupo en batalla son 20. Una vez llegado a este límite, el grupo no puede reclutar más guerreros.

Puede usarse de tres formas diferentes:

- **Para usar PI con los que reclutar nuevos guerreros:** Efectúa una tirada en la "Tabla de Influencia" de su lista. Puedes tirar tantas veces como PI tengas. En cuanto se haya tirado un dado el PI se pierde.
- **Ajustar la tirada que se hace en la tabla de influencia (solo si el Grupo ha llegado en algún momento ya a su máximo de miniaturas):** por cada PI que gastes podrás incrementar o reducir el resultado del dado en un punto. Se puede modificar un resultado tantas veces como PI gastes, en cualquiera de las tablas de Influencia de tu lista, pero no en las tablas de Viajeros.
- **Elegir nuevo equipo (ver reglas avanzadas).**

Nota: Si tu grupo tiene el 33% o más de aventureros equipados con cualquier tipo de arco o ballesta y recibes refuerzos, no podrás coger más guerreros equipados con arcos y tendrás que elegir en la tabla de refuerzos cualquier otro resultado inferior que no sean guerreros con arco.



1.6 Sexto paso: Valor del Grupo de Aventureros

A medida que vayas jugando partidas con tu grupo de Aventureros, es importante llevar la cuenta de su progreso. Para ello, solo tienes que calcular el coste de todos los guerreros y héroes que forman parte de tu grupo usando el sistema por puntos que aparecen en los reglamentos:

Guerreros: El valor del guerrero más el equipo que porta.

Héroes: Añade el coste de todo el equipo, de los atributos nuevos y de las habilidades especiales al valor del guerrero inicial y obtendrás el coste total del héroe, con las siguientes características:

Por cada punto de P/V/D: 5 puntos.

Por cada punto de C/disparo/F/D/V, a mayores: 5 puntos.

Por cada H y A, a mayores: 10 puntos.

Por cada habilidad especial: 10 puntos.

Nota: Los héroes no pueden sumar más de 115 puntos. A partir de ahí no mejoran.

2. REGLAS BÁSICAS

2.1 Puntos de Ventaja

El Valor Total de un grupo de Aventureros se calcula en el Sexto paso de Aventureros en la Tierra Media. Para hallar la diferencia de los Valores entre dos grupos de Aventureros que van a participar en la próxima partida, solo tienes que calcular la diferencia entre los puntos de ambas.

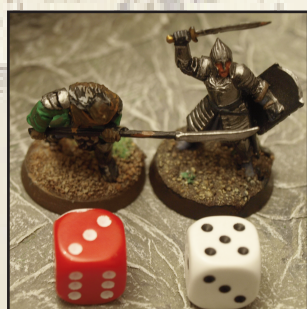
Ej: Grupo de Mordor = 66 puntos vs Grupo de Gondor = 102 puntos. Diferencia = 36 puntos.

Los Puntos de Ventaja (PV) se otorgan al calcular la diferencia del Valor de los grupos de Aventureros que van a participar en la siguiente partida. Por cada 10 puntos de diferencia se otorgan 1 PV al grupo de Aventureros que menos punto tiene. El máximo número de PV en una batalla entre dos grupos es de 10 PV. Estos PV se deben utilizar durante el transcurso de la batalla (Segundo paso), de la siguiente forma:

Para repetir una tirada de un guerrero o héroe, ó...

Para modificar con un +1 ó -1 a una tirada de un guerrero o héroe.

Nota: Se puede repetir o modificar una tirada una sola vez. La iniciativa no se puede modificar, así como tiradas aleatorias.



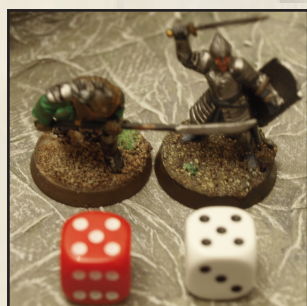
Ej: El grupo de Mordor tiene 3 PV que puede utilizar durante el transcurso de la partida. Un guerrero Orco y un guerrero de Minas Tirith realizan la tirada para determinar quien gana el combate.

Entonces decide usar 1 PV para repetir la tirada del combate: Empatán el combate, y al tener igual atributo de Combate tiran un dado para determinar que bando es el vencedor del combate

El bando de la oscuridad se hace con el combate y el guerrero de Minas Tirith se retira 2cm. Nota: Esta tirada no se podría repetir o modificar con PV debido a que se trata de una tirada aleatoria.

Finalmente el Orco lanza un dado para herir al guerrero de Minas Tirith.

Obtiene un 5 el guerrero Orco. Como tiene con Fuerza 3, no hiere al guerrero de Minas Tirith, de defensa 6, por lo que decide utilizar 1 PV para transformar el 5 en un 6 y así herir al guerrero de Minas Tirith.



2.2 Disparos

Debido a las variaciones que pueden sufrir los grupos de Aventureros en guerreros y equipos, puede darse el caso de que no se cumpla la regla del 33% de guerreros equipados con arco. Aunque tengas más del 33% de arcos pueden jugar todos los guerreros la batalla, y podrán disparar el total de miniaturas del grupo que posean arco.

Nota: Los héroes entran en el cómputo de miniaturas con arcos.



2.3 Muerte de Monturas

Si la montura de un guerrero o héroe muere durante un escenario, no hace falta efectuar una tirada en la "Tabla de Heridas de los Guerreros" por ella. Se considera que todas las monturas sobreviven a las heridas sufridas. La única manera en que se puede perder una montura es si su jinete muere, obtiene un 1 en la tabla de heridas de guerreros, en cuyo caso la montura se pierde junto con el resto de posesiones del jinete.



2.4 Retirarse Antes de una Batalla

Es posible que un grupo de Aventureros no quiera o pueda disputar la batalla que le corresponde, ya sea porque está en clara desventaja, su héroe este herido u otra causa. En este caso, después de determinar adversario y calcular los puntos de diferencia entre Grupos, pero antes de elegir escenario, una Grupo puede decidir retirarse de la batalla y dar la partida ganada al adversario. De esta forma el jugador que se ha rendido pierde un dado de Influencia de los que recibiría al final de la partida (1 en total), además ningún Aventurero del Grupo retirado recibe experiencia. El jugador vencedor por retirada recibe los dados de influencia habituales por jugar y ganar (4 en total) y su héroe o héroes que pudieran participar en la batalla recibirán 1 punto de experiencia.

Nota: Los puntos de influencia por diferencia entre grupos se otorgarían de la forma habitual.

2.5 Rendirse Durante una Batalla

A veces, la partida puede ir en contra de un grupo de Aventureros, de modo que no tenga mucho sentido seguir con ella. Por esa razón, un jugador puede abandonar el campo de batalla y ceder la victoria al oponente en cualquier fase de iniciativa en la que su grupo se encuentre por debajo de la mitad de sus efectivos iniciales. De hacerlo así, la partida termina de inmediato y el jugador que se rinde se considera que ha perdido. Además, también pierde un dado de Influencia de los que recibiría al final de la partida.

Los pasos continúan de la forma habitual, heridos, experiencia, influencia...

2.6 Chequeos de Valor

Las miniaturas retiradas por fallar chequeos de valor al verse reducida al 50% o menos de sus efectivos no se consideran muertas por lo tanto no deben tirar en la "Tabla de heridas de los guerreros". En la siguiente batalla participarán de la forma habitual. Se supone que huyendo se las han ingeniado para llegar sanos y salvos a su campamento.



2.7 Habilidades Especiales de Héroes

Cuando un héroe llegue a 5 batallas jugadas recibirá automáticamente la habilidad especial de su raza. El coste del héroe aumentará en 10 puntos adicionales.

Orco de Moria "Rapidez": Antes de mover tira 1D6 y súmalo al movimiento. Solo para héroes a pie.

Hombre de Gondor "¡Por Gondor!": Aumenta el valor de los guerreros a 14cm. del héroe en +1.

Orco de Mordor "Moveos escoria": Látigo. Arma arrojadiza de F2 y alcance 4cm. que también se puede utilizar contra un enemigo que carga contra el orco (solo contra el primero que le carga). Alternativamente puede elegir un guerrero amigo a un máximo de 8cm. y azotarle. Si impacta contra él hará que luche con más brío: podrá mover 4cm. adicionales a su capacidad de movimiento y no deberá efectuar chequeo de valor alguno. Si se logra este impacto ya no se podrá utilizar como arma arrojadiza durante ese turno.

Hombres de los Feudos "A las almenaras": Tira 3 dados para realizar los chequeos de valor y quita uno.

Elfos "Linaje de los elfos": Causan Terror.

Hombres de Harad "Armas envenenadas": Repiten las tiradas para herir de 1 ó 2 de todos sus ataques.

Uruk-Hai "Largo Viaje": No tienen límite de equipamiento de ningún tipo y se equipa automáticamente con todas las opciones de equipo de su perfil de guerrero. Deben elegir al principio de su movimiento el equipo que van a utilizar hasta su próximo movimiento. Ej: Pueden beneficiarse del +1 Defensa si porta escudo y ballesta, mientras no utilice la ballesta en ese turno.

Hombres de Rohan "Señor de los caballos": Puede comprar un caballo, independientemente del equipo de su perfil de guerrero. Puede usar sus puntos de Destino para evitar las heridas de su montura y, además, mientras esté montado a caballo y cargue, obtiene un +1 a su atributo de Combate.

Enanos "Dureza enana": Puede utilizar las armas a dos manos sin penalización y, además, pueden obtener dos incrementos en su atributo de Defensa. No pueden poseer la Habilidad de Combate "Fuerza Mortífera".

Wose "Experto lancero": Puede herir incluso a lanceros o piqueros del oponente que estén apoyando en combate y puede utilizar la regla "escudarse" con su lanza.

Hobbit "Exploradores": Poseen capa élfica y afinidad con los bosques.

Espíritus "Terroríficos": Las miniaturas enemigas a 14cm. poseen -1 Valor.

Criaturas (Murciélagos, Arañas, huargos,...) "Al acecho": Entran por cualquier punto del tablero en el primer turno (independientemente de las reglas de despliegue del escenario), pero no pueden cargar.

Hombre de Dunland "Ferozes": Tiran un dado adicional para herir cuando ganen un combate.

Rufianes "Huidizos": El enemigo debe repetir una tirada para herir por turno.

Hombres del Este y Khand "Sed de sangre": +1 al valor (hasta un máximo de 7) durante la batalla por cada herida que realice.

Corsarios y Umbar "Certeros": Sus enemigos no pueden escudarse y su defensa se reduce en 1 si llevan escudo.

Habitantes de Angmar: "Supervivientes natos": Cualquier condición climática no les afecta.

Gentes de Arnor: "Últimos de su linaje" Cuando su compañía esté reducida al 50%, ni él ni sus compañeros situados a 8cm tendrán que hacer los correspondientes chequeos de valor.



2.8 Modo Multijugador

Si sois varios los jugadores que deseáis crear vuestros propios grupos de Aventureros o queréis disfrutar de varias grupos cada uno, aquí tenéis unos sencillos consejos para jugar con varios grupos:

Número de partidas

Los Puntos de Influencia y Puntos de Ventaja están pensados para igualar lo máximo posible los grupos de Aventureros durante las partidas y en la Fase de Influencia. Por lo que los grupos se igualan transcurridas una o dos batallas. Además, permite que nuevos grupos puedan igualarse rápidamente a grupos ya avanzadas. Recuerda que por cada 10 puntos de diferencia se otorgan 1 PV. El máximo número de PV en una batalla entre dos grupos es de 10 PV y que el grupo de menor recibe 1 PI extra por cada 10 puntos de diferencia entre los dos valores iniciales de los grupos.

Determinar adversario

Si hay varios jugadores o varios grupos de Aventureros para jugar una partida, el jugador con el grupo de menor valor elige primero su adversario. Luego elige el jugador con el siguiente grupo de menor valor. Y así sucesivamente.