

el Concilio

único

El Único, es el anillo del poder forjado por el Señor Oscuro, con él se domina a todos los anillos del poder y a través de ellos a los Pueblos Libres de la Tierra Media.

Una réplica en oro del Anillo Único, es el premio a Omar Sagol, el Istar ganador en el Campeonato Mundial de *El Señor de los Anillos-SATM*, en Oxford, Inglaterra. En el Campeonato Europa se concedió el Anillo

Narya; Marc Roca, consiguió el Anillo de Bávör al ganar la final en España. Estos anillos están realizados siguiendo las indicaciones relatadas y documentadas por J.R.R. Tolkien.

El Concilio de Rivendel, correspondiente a la Península Ibérica y a Latinoamérica, patrocinado por JOC Internacional, envió a tres representantes al Campeonato Mundial. Mario Pei-Lun, ganador en los DIA de JOC '96 y finalista en el Campeonato Europa, Omar Sagol y Javier Presencia Moreno, ganadores de las finales en Madrid y Barcelona, siendo Omar el campeón mundial.

Les acompañaron Eduard García de JOC Internacional, y Josué Cadila de Black Lotus. Josué ha conseguido esta invitación como testigo de excepción y el viaje gratuito, como premio otorgado por JOC Internacional por ser la tienda que mas ha vendido SATM en España durante 1996.

Las bellas ilustraciones SATM con-



Mario Pei-Lun finalista en el Torneo Istari Europeo en Turnhout, Bélgica (derecha), con Marc Roca (ganador del Anillo de Bávör), y Montserrat Vilà de JOC Internacional.



Abadía de Turnhout, en Bélgica, donde se realizó el Torneo Istari Europeo.

vierten a esta colección en una excelente enciclopedia gráfica sobre la Tierra Media, firmemente elaborada y controlada en su documentación y nivel artístico por la directora artística de ICE Jessica Ney-Grimm, ayudada por Jasson Hawkins.

Mientras los jugadores y coleccionistas más avezados ya desesperan por la llegada de *El Ojo sin Párpado (Lidless Eye)*, y en convertirse con las

nuevas reglas en uno de los Nueve Nazgûl, la sombra se extiende profunda, inexorable e irresistible entre los escolares de la conocida Península Ibérica y las inmensas tierras del otro lado del océano, en la Latinoamérica del continente americano.

Los nuevos jugadores y coleccionistas son la base mayoritaria de la jovencísima afición que va digiriendo los primeros pasos o turnos de juego con las reglas básicas y realizando incursiones con las reglas estándar.

El Anillo Único tiene en SATM un juego único en su capacidad de maravillar y de disfrutar las aventuras por la Tierra Media en que se convierten sus partidas. Tanto con su sistema de juego en solitario, como en el mano a mano entre dos jugadores, como en los equipos y versiones más amplias a cinco jugadores.

y gana seguro quien destruye al Único.

Francesc Matas Salla



En las demostraciones y torneos en las tiendas, en las Jornadas de jugadores y de sus Clubs, van ampliando la pasión por *SATM*, y poseídos por ella miles de intrépidos aprendices de aventureros se lanzan a recorrer la Tierra Media, para disfrutar lúdicamente del mundo fantástico creado por J.R.R. Tolkien.

Los ganadores de los torneos también viajan para enfrentar su baraja con jugadores de otros países y elevan el nivel de juego a cada nuevo torneo. Madrid, Barcelona, Turnhout en Bélgica y Oxford en Inglaterra.

En la escuela, en la Universidad, en la tienda, en el Club o en el local social, puedes organizar tus **Torneos y Retos Istari**, contando con el entusiasta patrocinio de **JOC Internacional**. Sólo tienes que contactar con *infoJOC* (tel: 93. 345 85 65, fax: 93. 346 53 62) y ponerte de acuerdo con tus amigos amantes de la Tierra Media.

Organizar un torneo es una actividad asequible y los participantes consiguen mejorar significativamente su nivel de juego y sus barajas. Los formularios preparados tanto para el patrocinio como para el desarrollo del torneo y su sistema de puntuación, contribuyen a facilitarte su organización.

Al reconocer tu torneo como oficial entra a formar parte del **Ranking Istari**, según el sistema de puntuación definida en las bases de *El Concilio #1*.

Al concursar te integras como miembro del Concilio de Rivendel que es la organización establecida para estas actividades.



1.000 primeros coleccionistas satm

Si eres uno de los 1.000 primeros Istari que consiguen finalizar la colección te entregamos las cartas especiales *Nique-Brique*, *Flecha Negra*, *Furia de la Corona de Hierro* y *La Corona de Hierro*. Cada Istar necesita el aval de una tienda y enviarlo junto a su petición a **JOC Internacional**, c/ Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona. En el sobre pon **COLECCIÓN SATM**, incluyendo en su interior un sobre con nombre y dirección y el correspondiente sello, todo a punto para que regalemos y enviemos las cartas especiales.

Nº	Nombre	Localidad	Tienda	Nº	Nombre	Localidad	Tienda
351	Carles Mariné Cabrisse	Barcelona	Merlín	376	Esteve Simoneda Juni	Belianes	Taleia
352	Enric Francés Solé	Barcelona	Merlín	377	Pablo Iglesias Gil	Lleida	Taleia
353	Antonio Campo Antón	Cerdanyola	Joc Internacional	378	Aleix Miró i Faixes	Lleida	Taleia
354	Albert Altimira Villalobos	Cerdanyola	Joc Internacional	379	Alex Francés Calvo	Lleida	Taleia
355	Héctor Andrés Izcara	Barcelona	Central de Jocs	380	Edu Nadal Dorales	Lleida	Taleia
356	Gonzalo Gomella Labastida	Barcelona	Central de Jocs	381	Javier Alarcón Simón	Barcelona	JOC Internacional
357	Antonio Pérez González	Leganés	Librería Kety	382	David Carrasquilla Parera	Barcelona	Central de Jocs
358	José Luis Vicente Díaz	Leganés	Librería Kety	383	Jordi Roca Casañés	Sabadell	Aleph
359	Juan José Sáez Rodríguez	Valladolid	Micrón	384	Sergio Fernández Bertolín	La Llagosta	Rol Shop
360	Óscar Muñoz Guijarro	Girona	JOC Internacional	385	David Oliva Viver	Mollet del V.	Rol Shop
361	Vicente Bayarri Cayón	Valencia	Ludómanos	386	José Juan Eulogio Martínez	Cartagena	Stuka
362	Albert González Ponilla	Bagà	Ninots	387	Carles Neira	Girona	Zeppelin
363	Ramón Viñas Campos	Bagà	Ninots	388	Raül Peralta Cortegoso	Sevilla	Dibujos Animados
364	Jorge Álvarez Villaverde	Vigo	Caprichiños	389	Juan José Mateo Muñoz	Amorebieta	Joker
365	Urbano Santana Mora	Santiago	Bretema Nautica	390	Ricard Moreno Purteu	Barcelona	Central de Jocs
366	Andrés Basterra Sánchez-Rico	Madrid	Juguetería Muñoz	391	Rubén Bernal García	Barcelona	Central de Jocs
367	Juan Carlos Briones Encinas	Cuenca	Toño Ibérico	392	Álvaro Muñoz Sánchez	Madrid	Excalibur
368	José Luis Valenciano Zorro	Madrid	Otium Center	393	Gonzalo Salazar Simpson	Madrid	Excalibur
369	José Enrique García Montero	Zaragoza	Ludo Z	394	Pedro Javier Romero Molina	Málaga	Avalon Model
370	David Sánchez Marco	Málaga	HobbyManía	395	Juan José Mateo Muñoz	Vizcaya	Joker
371	Albert de la Varga Ortiz	Barcelona	Zona de Joc	396	Ramón del Olmo Díaz	Gijón	Almacenes Manso
372	Otger Mariné Muñoz	Barcelona	Merlín	397	Julio Laguna Gómez	Zaragoza	Ludo Z
373	Álex Domínguez Bernús	Barcelona	Rocambole Cómics	398	Gorka Olandía Rodríguez	Bilbao	Iratxo
374	Diego Fernández González	Bilbao	Kabuky	399	José Antonio Fdez. Fuentes	Barakaldo	Librería Retuerto
375	Joan Bonet Andrés	Bellpuig	Taleia	400	Aitor Feijoo Santos	Barakaldo	Librería Retuerto



continuación se ofrece la actualización de tres puntos de las mismas.

8) Es necesario incluir un mínimo de 12 criaturas en cada mezcla de adversidades de una baraja. Las criaturas que también son sucesos cuentan sólo como media criatura en lo que respecta a este límite (redondeando hacia abajo). Tales criaturas incluyen los Nazgûl, *La Boca de Sauron* y *Ella-laraña*. Las barajas complementarias no deben cumplir tales restricciones de criaturas.

9) El número mínimo de adversidades y recursos aumenta de 25 y 25 a 30 y 30.

10) Se pueden incluir hasta tres cartas de un mismo Mago o hasta dos cartas de un mismo Mago y otra carta de un Mago diferente en un mazo de juego.

GENERALES

0) *Participación:* Cualquiera puede participar en un torneo homologado por el Concilio de Rivendel, excepto:

a) empleados de ICE y JOC Internacional, sus cónyuges y familiares más cercanos. Los colaboradores que no están en nómina (*freelances*) y los artistas sí que pueden competir.

b) representantes oficiales de Iron Crown Enterprises en servicio, como por ejemplo los representantes en la red o en línea.

c) Cualquier tipo de empleado que esté trabajando en el torneo. Se incluye aquí a cualquiera que se presente voluntario como demostrador en los



Ferran Arbós, a la izquierda, organizador de los DIA de JOC, y de los Torneos y Ranking Istari con Pedro Aliacar.

stands de JOC Internacional, en las demostraciones homologadas o en la zona de torneo homologada. También se incluye a cualquier personal que trabaje como comercial y cualquiera que tenga relación con JOC Internacional.

1) *Sólo partidas entre dos jugadores:* Todos los enfrentamientos del Concilio deberán ser entre dos jugadores. Los torneos entre varios jugadores o en solitario no serán acontecimientos oficiales para el Concilio. Se debe obtener el permiso específico del Concilio de Rivendel para realizar un torneo de varios jugadores. Para obtener el permiso, el coordinador del torneo debe enviar una propuesta por escrito respecto al formato de torneo que propone. Tales propuestas se convertirán en propiedad de ICE-JOC internacional, que pueden

Torneo Istari

ampliación de las reglas

Esta ampliación completa las Reglas Oficiales de El Concilio #6 que rigen los Torneos del Ranking Istari-SATM.



Torneo Istari en la presentación de los Servidores de la Oscuridad de Barcelona.

optar por publicarlas (con los créditos del diseñador original).

3) *Uso de mapas:* Si se están utilizando las reglas estándar, se puede utilizar un mapa que represente las regiones del juego de cartas coleccionables de la Tierra Media para indicar el movimiento a través de regiones (en lugar de utilizar las cartas de regiones propiamente dichas). Ciertas regiones, que parecen estar adyacentes en el mapa, en realidad no aparecen como adyacentes en las correspondientes cartas de región (por ejemplo, Rohan y Dagorlad, o Cardolan y Lindon). Dichas regiones no se consideran adyacentes, ni siquiera en el caso de que se utilice el mapa mencionado anteriormente para representar el movimiento a través de regiones. Se han diseñado los *Mapas SATM - Tierra Media* para reducir al máximo cualquier discrepancia.

13) Una carta que puede ser jugada como un recurso o como una adversidad puede ser considerada en la mezcla de cartas como cualquiera de los dos tipos de cartas a la hora de contabilizar un número igual de adversidades y recursos.

CLARIFICACIONES Y REGLAS

26) *Puesta en juego legal de las cartas:* Un jugador no puede jugar una carta simplemente para descartarse de ella. Específicamente, una carta sólo puede ser jugada si se cumplen al menos uno de los siguientes criterios:

- a) La carta debe tener un efecto inmediato sobre el juego.
- b) La carta es un suceso duradero. Los sucesos duraderos siempre pueden ser jugados, aunque al final no tengan ningún efecto sobre el juego.
- c) La carta tiene un efecto potencia sobre el juego

que podría ser activado más adelante (por ejemplo, el segundo uso de *La Desolación del Dragón*). La mayoría de los sucesos permanentes entran dentro de esta categoría. Sólo los que pueden ser jugados sobre o con una determinada entidad tienen alguna restricción. Por ejemplo, no puedes jugar una carta de corrupción si no hay ningún personaje que pudiera ser afectado por ella.

En todos los casos, si una carta "no puede ser duplicada", no se puede poner en juego una segunda copia de esa carta, a menos que la primera copia de la carta sea eliminada anteriormente en la misma cadena de efectos cuando se juega la segunda copia. Esta es una clarificación de la Anotación 11 de la página 53 de *El Mago*, *Ayuda del Istari*.

RESULTADOS DE TORNEOS

(b) Derrotar al oponente por un margen del doble o más puntos de victoria: **6 puntos**. En caso de eliminar al Mago del oponente, también se obtendrán **6 puntos** si en el momento de la eliminación del Mago, el oponente tiene unos Puntos de Victoria inferiores a multipli-

car los Puntos de Victoria del vencedor por un factor de 1,5.

(c) Derrotar al oponente por un margen de puntos de victoria entre 1,5 y 2 veces superior a su oponente: **5 puntos**. En caso de eliminar al Mago del oponente, también se obtendrán **5 puntos** si, en el momento de la eliminación del Mago, el oponente tiene unos Puntos de Victoria inferiores a multiplicar los Puntos de Victoria del vencedor por 2, pero superiores a multiplicarlo por un factor de 1,5.

(d) Derrotar al oponente por un margen de Puntos de Victoria entre 1 y 1,5 veces superior a su oponente: **4 puntos**. En caso de eliminar al Mago del oponente, también se obtendrán **4 puntos** si, en el momento de la eliminación del Mago, el oponente el doble o más que los Puntos de Victoria del vencedor.

(e) Derrotar al oponente mediante el Método del vínculo más débil de romper empates en el Concilio Libre: **3,5 puntos**.



Eduard García de JOC Internacional, con Pedro Aliacar y el ilustrador SATM Vicenç Luján, saludan al ganador del Torneo Istari.

- (f) Conseguir un empate según las entradas 6 y 7 bajo GENERALES al inicio del documento: **3; 0** pasar a la siguiente ronda: **6 puntos** en la primera ronda, **3 puntos** en una ronda posterior.
- (g) Perder mediante el Método del vínculo más débil de romper empates en el Concilio Libre: **2.5 puntos**;
- (h) Perder ante un oponente que gana por el resultado (d): **2 puntos**;
- (i) Perder ante un oponente que gana por el resultado (c): **1 punto**;
- (j) Perder la partida de alguna otra forma: **0 puntos**.

CRITERIOS PARA ROMPER

EMPATES EN PUNTOS DE TORNEO

VIII. Derrotas por el método del vínculo más débil. Se deben contabilizar las ocasiones en que cada jugador que todavía está en competición ha perdido una partida por el método del vínculo más débil por un empate en el Concilio Libre (es decir, **método g**). Los jugadores con más derrotas en este método siguen en competición. Los demás quedan fuera de competición.

IX. Derrota marginal. Se deben contabilizar las ocasiones en que cada jugador que todavía está en competición ha perdido una partida por una derrota marginal (es decir, **método h**). Los jugadores con más victorias en este método siguen en competición. Los demás quedan fuera de competición.

X. Derrota respetable. Se deben contabilizar las ocasiones en que cada jugador que todavía está en competición ha perdido mediante el **método i**. Los jugadores con más derrotas en este método siguen en competición. Todos los demás jugadores quedan fuera de competición.

LÍMITES DE TIEMPO

Cada partida tendrá un límite de tiempo, según el tipo de partida que se esté jugando. El límite de tiempo es la cantidad de tiempo permitida para jugar cada partida. El coordinador del torneo necesita contar con 15 minutos más o menos para realizar todas las tareas administrativas relacionadas con el desarrollo del torneo. Asimismo, el coordinador también necesitará una cantidad de tiempo para preparar el inicio del torneo (20 minutos más o menos):

- partida a una sola baraja con las reglas básicas: 50 minutos
- partida a una sola baraja con las reglas estándar: 50 minutos
- partida a dos barajas: 1 hora y 20 minutos
- partida a tres barajas: 2 horas
- partida de campaña: 3 horas
- partida con baraja cerrada y reglas básicas: 50 minutos*
- partida con baraja cerrada y reglas estándar: 50 minutos*
- partida con escenario de recursos/personajes: 1 hora*

* Consultar más adelante la descripción de los diferentes tipos de partidas.

DEFINICIÓN DE LOS TORNEOS ISTARI DE SATM

Torneo Istari: Un torneo no homologado ni regi-



Mario Pei-Lun en sus partidas finalistas acompañado y animado por Montserrat Vilà de JOC Internacional.

do directamente por el Concilio en el que los resultados de los jugadores no son enviados a JOC Internacional, aunque JOC Internacional puede apoyar este torneo con material promocional y premios diferentes a los empleados en los torneos oficiales. Los ganadores no son tenidos en cuenta en el Ranking, y tampoco dentro de la clasificación del Torneo Estatal del Concilio de Rivendel.

Torneo Istari Homologado por el Concilio: Un torneo de SATM que requiere una aprobación por anticipado (al menos un mes antes de la fecha del torneo) para ser homologado y recibir el paquete oficial del Concilio para desarrollar el torneo, entregar los premios y devolver los resultados a l'Annex de Golferichs (93 323 77 90), organismo gestor del Ranking Istari. Los ganadores pueden ser tenidos en cuenta a la hora de participar en el Torneo Estatal del Concilio de Rivendel de ese año.

Torneo Istari Clasificatorio del Concilio: Un torneo especial de gran importancia que JOC Internacional decide con anterioridad tratar como un torneo homologado y, además, garantiza la participación del ganador en el Torneo Estatal del Concilio de Rivendel de ese año.

2) Distribución de los premios:

El apoyo en premios proporcionado para los torneos homologados debe ser distribuido según se indica en las notificaciones oficiales (ver la página anterior para más detalles). **Estos premios son para ser otorgados en los Torneos Istari: no pueden ser vendidos ni regalados bajo ningún concepto.**

3) Premios sobrantes:

Cualquier tipo de premio (Certificado de Anillo de Mago, Monedas de Oro y Plata del Concilio y Pins de Sabio) que no sean entregados, deberán ser devueltos a JOC Internacional automáticamente.

PARTIDAS DE ESCENARIOS DE RECURSOS/PERSONAJES

La siguiente descripción ha sido adaptada a partir del formato de sistema suizo. Para más sugerencias sobre cómo desarrollar un torneo de recursos/personajes con un formato de eliminatoria, consultar las páginas 59-60 de *El Mago, ayuda del Istar*.

Se recomienda que los escenarios de recursos/personajes sean considerados por un coordinador de torneo que tenga algún método para comunicar a los jugadores por anticipado cuáles serán los escenarios que habrá disponibles durante el torneo. Se sugiere que el coordinador envíe (por anticipado) tres de los escenarios de recursos/personajes que

se van a utilizar en el torneo. Cada jugador deberá llegar al torneo con un mazo preparado para ser jugado con su escenario elegido.

• **Actuales escenarios oficiales:** Actualmente, los tres escenarios oficiales del Concilio para los torneos son:

- 1) *La Búsqueda de un Hobbit* (página 76 de *El Mago, Ayuda del Istar*)
- 2) *Barriles de Contrabando* (página 70 de *El Mago, Ayuda del Istar*)
- 3) *El Rey Bajo la Montaña* (página 71 de *El Mago, Ayuda del Istar*)

También se puede encontrar una copia completa de estos escenarios en la página de WEB de ICE en <http://www.ironcrown.com>.

Los torneos basados en escenarios de recursos/personajes pueden ser desarrollados siguiendo el mismo formato de sistema suizo utilizada en el resto de torneos del Concilio (que utilizan los tipos de partidas descritas en el libro de reglas). Cada jugador intenta cumplir las condiciones de victoria de su escenario elegido en lugar de jugar para convocar cuanto antes el Concilio Libre. Una vez se hayan revelado los personajes iniciales, cada jugador debe anunciar al oponente cuál es el escenario que ha elegido. El oponente deberá ser informado a continuación de cuáles son las condiciones de victoria que debe cumplir un jugador para ganar el escenario.

Se pueden utilizar otros escenarios de recursos/personajes si lo aprueba el Concilio de Rivendel. Para obtener permiso, el coordinador de torneo debe enviar una propuesta escrita para los escenarios que desea utilizar. Los escenarios originales enviados de esta forma se convierten en propiedad de ICE-JOC Internacional, que pueden optar por publicarlos (incluyendo los créditos del diseñador original).

• **Límites de tiempo.** Para una partida que sigue un escenario de recursos/personajes, el límite de tiempo deberá ser de una hora. Si, transcurrido ese tiempo, ningún jugador ha conseguido las condiciones de victoria para su escenario, el jugador que en esos momentos esté jugando su turno deberá acabarlo. Si el oponente no fue quien empezó a jugar la partida, tiene la oportunidad de jugar su último turno (es decir, ambos jugadores deberán jugar el mismo número de turnos). Asumiendo que en el interín ningún jugador ha conseguido las condiciones de victoria indicadas en su escenario, el ganador es el jugador que alcanza el "grado" más elevado, según se indica en el escenario concreto.

• **Empates:** Si ambos jugadores han alcanzado el mismo "grado" según se indica en los escenarios específicos, los jugadores empatan. Cada uno de ellos recibirá **3 puntos** de torneo.

• **Puntos de torneo:** Un jugador recibe un número de puntos de torneo en sus partidas con escenarios de recursos/personajes por los siguientes resultados:

Conseguir las condiciones de victoria indicadas en el escenario elegido: **6 puntos**.

Conseguir el grado más elevado al final de la partida: **4 puntos**. Empatar: **3 puntos**. Perder con el grado inferior al final de la partida: **2 puntos**. Perder si el oponente consigue sus condiciones de victoria: **0 puntos**.

novedades

- **Dardo Mortífero**, carta especial versión en castellano, **Dard Fatídic**, en catalán, **Gezi Hiltzailea**, en vasco y **Dardo Mortífero**, en gallego.
- **Llamas Iracundas**, carta especial en versión en castellano, **Flames Airades**, en catalán, **Gar Amorrot suak**, en vasco y **Chamas Iracundas**, en gallego.
- **Jinetes de Lobos**, carta especial con ilustración de Das Pastoras, en castellano, **Genets de Llops**, en catalán, **Otso Zaldunak**, en vasco y **Xinetes de Lobos**, en gallego.
- **Nique-Briques**, carta especial en castellano, **Cric-Rics**, en catalán, **Nike Brike-ak**, en vasco y **Nique-Briques**, en gallego.
- **Flecha Negra**, carta especial en castellano, **Fletxa Negra**, en catalán, **Gezi Beltza**, en vasco y **Frecha Negra**, en gallego.
- **Furia de la Corona de Hierro**, carta especial en castellano, **Fúria de la Corona de Ferro**, en catalán, **Burniko Horoaren Amorrúa**, en vasco y **Furia da Coroa de Ferro**, en gallego.
- **La Corona de Hierro**, carta especial en castellano, **La Corona de Ferro**, en catalán, **Burnizko Koroa**, en vasco y **A Coroa de Ferro**, en gallego.
- **Gordo Bolger**, carta especial en castellano, **Fati Bultó**, en catalán, **Bolger Potoloa**, en vasco y **Gordo Bolger** en gallego.

Smaug asesina

por Michael Reynolds



Servidores de la Oscuridad provocaron fervor en su presentación.

La Baraja Asesina de Smaug nace con un objetivo bastante infame: matar a un Mago con un único golpe calculado.

Sin embargo, para poder ganar una cierta cantidad de partidas, el mazo necesita una planificación—varias planificaciones—contra las numerosas y sencillas defensas que puede tener a su disposición el oponente. Existen tres problemas principales: la Resistencia del Mago, la posibilidad de que el ataque sea cancelado y la obligación de hacer que el ataque pueda ser jugado en diferentes condiciones.

Dos Como el Retumbar de los Arietes solucionan el problema de la Resistencia del Mago, dando un margen de posibilidades de que pueda fallar el chequeo. Sin embargo, es necesario preparar un ataque de Poder extremadamente elevado, lo que se puede conseguir con Smaug y tres Pasión de la Cólera (Poder 29 en total). El Poder de la Edad y Muchas Penas Sufrirás podrán anular cualquier intento por cancelar este ataque. Para facilitar la puesta en juego de Smaug, el mazo incluye Fiebre de la Inquietud y tres Tierras Marchitas.

Tras esta planificación nos queda únicamente el desafío definitivo de tener

que jugar exactamente una combinación de 12 cartas, sin tener en cuenta el límite de adversidades y el tamaño de la mano; ¡parece imposible! Por ese motivo, el mazo está preparado para manipular con bastante frecuencia la baraja. El juego estará separado en dos etapas. En la primera etapa se deberá conseguir que las 15 cartas necesarias queden en el fondo del mazo de juego. La segunda etapa será el último turno, en el que jugarás todas esas cartas y ganarás la partida.

Es necesario que en el último turno, estén en juego las siguientes cartas:

Luna

Puertas de la Noche

Daelomin en Casa

Agburanar en Casa

También necesitarás las siguientes cartas en tu mano:

Fiebre de la Inquietud

3 Tierras Marchitas

3 Perdidos en las Tierras Salvajes

Revelado a todos los Vigilantes

2 Crepúsculo

Estas cartas compensan la posibilidad de que el Mago se mueva a través de una única tierra salvaje en solitario. Si el límite de adversidades normal es superior a dos, o si hay más tierras salvajes en su itinerario, necesitarás menos *Perdidos en las Tierras Salvajes* y *Tierras Marchitas* respectivamente. Tendrás que jugar todas las cartas que puedas de las que tienes en la mano; eso incluye jugar el *Crepúsculo* sobre tus propias *Puertas de la Noche* después de haber jugado las *Tierras Marchitas*. La intención es robar una mano nueva de cartas con *Revelado a todos los Vigilantes*.

Con un poco de suerte y algo de planificación, la mano final será:

Smaug

3 Pasión de la Cólera

2 Como el Retumbar de los Arietes

Muchas Penas Sufrirás

2 El Poder de la Edad

Es importante decidir cómo prepararás exactamente el mazo para este último turno; deberás tener en cuenta la función de muchos de los recursos. Tam-

Liz Danforth
 ilustradora de los Nazgûl para
 SATM y reconocida artista de USA,
 firmará tus cartas en los DIA de JOC'97,
 los días 11, 12 y 13 de abril, en Les Cotxeres de Sants,
 Carretera de Sants, 79, en Barcelona.
 Asegúrate un Nazgûl firmado por su autora.

bién es importante estudiar el potencial de tu oponente y determinar si puedes aliviar algunos de los requisitos de ese último turno. Por ejemplo, si no cancela ningún ataque, podrás pasar sin uno o sin ninguno de los dos *El Poder de la Edad*. A continuación sólo se encuentra la lista de adversidades, de los recursos esenciales y de las cartas esenciales de la baraja complementaria, de forma que deberás adaptar el mazo según tus propios gustos en lo que a recursos se refiere. Lo más razonable sería una estrategia de recursos basada en la *Montaña Solitaria*. Finalmente, hay que añadir una nota triste, y es que esta estrategia tiene algunas debilidades, como por ejemplo el *Sacrificio de la Forma* contra *Smaug* y la posibilidad

de que el Mago no se mueva en el último turno.



Mago

3 Pallando

Adversidades

Adûnaphel
 Agburanar en Casa
 2 Emboscada
 2 Una Avanzadilla Inesperada
 3 Dragón de las Cavernas
 Daelomin en Casa
 3 Puertas de la Noche
 Guardia Reforzada
 Fiebre de la Inquietud
 Indûr Muerte del Alba
 3 Perdidos en las Tierras Salvajes
 La Boca de Sauron
 2 Olog-hai
 Revelado a todos los Vigilantes
 Ôvatha el Jinete
 3 Tierras Marchitas
 2 Hombre Gusano

Recursos (parcial)

2 Alinear Palantir
 Palantir de Orthanc
 Palantir de Osgiliath
 Clarividencia
 Esmeralda del Marinero
 Libro de Mazarbul
 2 Luna
 3 Crepúsculo

Baraja complementaria (parcial)

Smaug
 3 Pasión de la Cólera
 2 Como el Retumbar de los Arietes
 Muchas Penas Sufrirás
 2 El Poder de la Edad
 Eärcaraxë de Caza
 El Daño de Durin
 2 Ser Innombrable
 Eärcaraxë

En juego

- *El Señor de los Anillos-SATM*, 484 cartas, en barajas de 60 cartas y sobres de 15 cartas, en versión ilimitada en borde azul. Barajas a 1.500 Pta y sobres a 375 Pta.
- *Los Dragones*, 180 cartas, sobre de expansión de 15 cartas a 375 Pta, edición limitada en borde negro.
- *Señores de la Oscuridad*, 180 cartas, sobre de expansión de 15 cartas a 375 Pta, edición limitada en borde negro.
- 7 cartas especiales en borde negro, y 1 carta especial en borde azul, en versiones en lengua castellana, catalana, vasca y gallega, de distribución gratuita en revistas, Torneos y Retos Istari, y para los mil primeros coleccionistas.

Nuevas ampliaciones

- *El Ojo sin Párpado*, para mayo-junio, 363 cartas, en barajas de 60 cartas y sobres de 15 cartas, en versión limitada en borde negro. Barajas a 1.500 Pta y sobres a 375 Pta. Para jugar de 1 a 9 jugadores, compitiendo para convertirse en el Nazgûl que consiga que *El Señor de los Anillos* obtenga el máximo poder.
- *SATM iniciación*, dos barajas de 60 cartas, correspondientes al juego básico en borde azul.
- *La terrorífica Sombra*, 120 cartas, sobre de expansión para *El Ojo sin Párpado* de 15 cartas a 375 Pta, edición limitada en borde negro.
- *SATM en lengua élfica*, las 484 cartas del juego básico en élfico sindarin, edición limitada de lujo en borde plateado.
- *La Mano Blanca*, 180 cartas, sobre de expansión de 15 cartas a 375 Pta, edición limitada en borde negro.



Istari europa el anillo narya



El Anillo Narya, de plata, confeccionado siguiendo las des-

cripciones de Tolkien, es el premio que distingue al ganador del Torneo Istari Europa, realizado en la Abadía de Turnhout en Bélgica.

Este torneo estuvo precedido por las finales en cada país, como la del Concilio de Rivendel para España, Portugal y Latinoamérica.

El Primer Torneo Istari europeo SATM, estaba patrocinado por los fabricantes del juego de cartas coleccionables de la Tierra Media, con ICE como creador de juego y JOC Interna-

cional como fabricante de la versión en castellano. Apoyando el juego actuó también como patrocinador Carta

master), Jhon Curtis (Rolemaster), Karina Swanberg (playtesting), con los jugadores de otros países y con los fabricantes y distribuidores patrocinadores.

Con estos anillos, ICE, JOC Internacional y los otros patrocinadores, orientan a los jugadores a conseguir premios de prestigio, con una gran carga simbólica y de calidad, tanto por su valor documental como por su creación.

Este torneo envía a su ganador y al finalista al Torneo Istari Mundial que se realiza en Oxford en Inglaterra, y donde se decide quien será el portador del Anillo Único.



Los cinco finalistas del Torneo Istari Europa. De derecha a izquierda, Johan Berrum de Suecia (ganador del Anillo Narya), Mathias Thórakvist de Suecia, Mario Pei-Lun de España (segundo finalista), Wanja Hergen de Alemania y Marc Roca de España.



La abadía de Turnhout en Bélgica, sede del Torneo.

Mundi, que es la principal imprenta para los juegos de cartas coleccionables, e iniciador del sistema robotizado de envasado de las cartas en distintas proporciones según una secuencia predeterminada y en ella distintas cartas situadas aleatoriamente.

Luc Mertens, Vicepresidente de Carta Mundi propuso para el torneo la Abadía de Turnhout, la cual resultó un acogedor y cálido espacio de juego. Como patrocinador mostró la imprenta y la cadena de manipulación y envasado e invitó a una cena de gala a los participantes, tanto jugadores como patrocinadores.

El ambiente general fue muy amigable y deportivo, siendo la ocasión para una estrecha relación con los creativos como Coleman Charlton, Jean Vanaise (Dice-



Marc Roca con su baraja y atuendo de enano y Coleman Charlton.

BARAJA DE marlo pel-lun shi de España

Personajes iniciales:

Thorin II
Dain II
Balin

Objetos menores iniciales:

Cram
Hierbas Curativas

Otros personajes y magos:

Gandalf
Pallando
Thrain II
Gimli
Kili
Oin

Recursos (30):

Libro de Mazarbul
La Cota de Mithril
Orcrist
3 Bloqueo
3 El Canto del Gallo
3 Puertas del Amanecer
3 Vieja Amistad
2 El Tordo Viejo
3 Golpe Arriesgado
Elfos de Lindon
Enanos de las Colinas de Hierro

Baya de Oro

Gollum

Exiliados Repatriados

3 Maravillas Explicadas

Rey Bajo la Montaña

Daño del Gusano

Adversidades (30):

Daelomin en Casa
Scorba en Casa
Adlunaphel
Ren el Impío
3 Exterminador
2 Asesino
2 Dragón de las Cavernas
2 Hombres Púkel
Mûmak (Olifante)
El Equilibrio de las Cosas
3 Atracción de la Naturaleza
2 Atracción del Poder
3 Atracción de los Sentidos
3 Crepúsculo
2 Cansancio del Corazón
2 Ojo Avizor

Baraja complementaria (18):

Aragorn II
Bilbo
Frodo
Glamdring

Elrond

Pergamino de Isildur

2 Acantonamiento

El Tordo Viejo

2 Plegaria a Elbereth

3 Vilya

Enanos de las Montañas

Azules

Narsil

2 La Facción se Dispersa

Lugares importantes:

Quebradas de los Túmulos
Fortaleza Enana de las Montañas Azules
Carn Dûm
Cavernas de Úlund
Cirith Ungol
Ciénagas de los Muertos
La Puerta de los Trasgos
Roca de la Ira
Fortaleza Enana de las Montañas Azules
La Montaña Solitaria
Minas Morgul
Moria
Monte Gundabad
Las Piedras
Tolfalas
Sala del Manantial



Partida finalista entre Johan Berrum de Suecia y Mario.

El Anillo Narya del Torneo Istari Europa
cuatro finalistas, consiguiéndolo Johan Berrum
Ganador: Johan Berrum
Segundo lugar: Mario Pei-Lun Shi

BARAJA DE wanja hargen de Alemania

Personajes Iniciales:

Elrond
Bilbo
Pippin
Ioreth

Objetos menores iniciales:

Capa Élfica
Hierbas Curativas

Otros personajes y magos:

2 Pallando
Alatar
Sam Gamgee
Frodo

Recursos (30):

2 Un Encuentro Casual
3 Un Breve Descanso
Maravillas Explicadas
2 Vieja Amistad
2 Puertas del Amanecer
3 Ocultamiento
2 Fuerza de los Medianos
Grietas del Destino
3 Precioso Anillo de Oro
1 Bonito Anillo de Oro
3 Examen del Mago

El Anillo Único

Viaje en Águilas

Gwaihir

Casas de Curación

Muchas Vueltas y Revueltas

Tierras Tranquilas

Caballos

Adversidades (30):

2 Fiebre de la Inquietud
2 Olog-hai
Scatha
Leucaruth
Scorba
2 La Desolación del Dragón
Celeridad de la Rapidez
2 Rumores de Riquezas
Sangre Tuk
Muchas Penas Sufirás
2 Asesino
Dragón de las Cavernas
Itangast
El Poder de la Edad
2 Códiceja
La Boga de Sauron
Hoarmûrath de Dir
Ren el Impío
Adlunaphel

Indûr Muerte del Alba

Úvatha el Jinete

3 Atracción del Poder

Baraja Complementaria (19):

Fuerza de los Medianos
Caballos
Maravillas Explicadas
Viaje en Águilas
Hermoso Anillo de Oro
Grietas del Destino
Casas de Curación
Tierras Tranquilas
2 Sangre Tuk
2 Perdidos en el Mar
La Voluntad del Anillo
Llamas Iracundas
Río
3 La Traición del Anillo
Canción de la Dama

Lugares importantes:

La Puerta de los Trasgos
Ost-in-Edhil
Campos Gladios
Nido de las Águilas
Monte del Destino



Cena de gala ofrecida por Carta Mundi a los Istari participantes. De derecha a izquierda, Coleman Charlton de IC, Giovanni Ingellis de Stratelibri, Jef Imans de Carta Mundi y Justin Rogers de Hobby Games.



Pei-Lun de España, presidida por Coleman Charlton.

ropeo se decidió en las partidas entre
n Berrum de Suecia.

Tercer lugar: Wanja Hargens

Cuarto lugar: Mattias Thórkuist

de España, se convierten automáticamente
mundial para conseguir el Anillo Único, en



icipantes en el Torneo Istari Europa y a los patrocina-
E, creador de SATM, Montserrat Vilà de JOC Interna-
ta Mundi, Luc Mertens vicepresidente de Carta Mundi

BARAJA DE JOHAN BERRUM

de Suecia

Personajes iniciales:

Elrond
Thrain II
Halbarad

Objetos menores iniciales:

2 Cram

Otros personajes y magos:

2 Radagast
Gandalf
Thorin II
Glorfindel II
Aragorn II
Beorn
Círdan
Dain II
Thranduil

Recursos (30):

Sureños
Orientales
Variags de Khand
Caballeros de Dol Amroth
Montaraces de Ithilien
Gollum
Ramaviva
Orcrist
Hacha de Durin

La Cota de Mithril

Daño del Gusano

3 Vieja Amistad

2 Nueva Amistad

3 Vilya

3 Acantonamiento

3 Maravillas Explicadas

3 Golpe Arriesgado

Favor de los Valar

Monturas Fluviales

del Mago

Adversidades (30):

3 Dragón de las Cavernas

3 Secuestrador

3 Asesino

Adúnaphel

Úvatha el Jinete

La Boca de Sauron

Exterminador

Viejo Hombre Sauce

3 Atracción de la Naturaleza

3 Atracción de los Sentidos

2 Codicia

2 Río

2 Ojo Avizor

2 La Voluntad del Anillo

Muchas Penas Sufrirás

El Precioso

Baraja complementaria (20):

Monturas Fluviales

del Mago

Risa del Mago

Sacrificio de la Forma

Furia de la Corona de

Hierro

Guardia de Orcos

2 Atracción de la Creación

2 La Voluntad de Sauron

2 Puertas de la Noche

2 Tormenta de Nieve

Atracción del Poder

La Llamada del Hogar

La Traición del Anillo

El Equilibrio de las Cosas

Khamûl el Oriental

El Rey Brujo de Angmar

Ren el Impío

Lugares importantes:

Moria

Las Piedras

Ciénagas de los Muertos

Cirith Ungol

Minas Morgul

Los lugares necesarios para

poner en juego las facciones

y los aliados

BARAJA DE mattias thórkuist

de Suecia

Personajes Iniciales:

Thrain II
Thorin II

Objetos Menores Iniciales:

2 Cram

Recursos (30):

Daño del Gusano
Orcrist
La Cota de Mithril
Hacha de Durin
Pergamino de Isildur
Gollum
Ramaviva
Sureños
Orientales
3 Golpe Arriesgado
3 Ocultamiento
3 Vieja Amistad
3 Prenda de Conducta
3 Acantonamiento
Monturas Fluviales
del Mago
Voz del Mago

Favor de los Valar

3 Maravillas Explicadas

Adversidades (30):

La Boca de Sauron

Úvatha el Jinete

Adúnaphel

Indúr Muerte del Alba

3 Hombres Pukel

3 Dragón de las Cavernas

Exterminador

2 Asesino

Ladrón

3 Atracción de la Naturaleza

3 Atracción de la Avaricia

3 Atracción de los Sentidos

Muchas Penas Sufrirás

3 Río

Mal del Dragón

2 Codicia

Baraja Complementaria

(20):

La Desolación del Dragón

Khamûl el Oriental

El Rey Brujo de Angmar

Ren el Impío

El Equilibrio de las Cosas

2 Atracción de la Creación

2 Puertas del Amanecer

Atracción del Poder

Ojo Avizor

2 Humos Maléficos

Sacrificio de la Forma

2 Monturas Fluviales

del Mago

La Voluntad del Anillo

Mar Tempestuoso

La Llamada del Hogar

Baya de Oro

Lugares importantes:

Moria

Sala del Manantial

Monte Gundabad

Ciénagas de los Muertos

Campamento Oriental

Oasis Sureño

Impresión de marlo y marc

S

Qué te ha parecido la Abadía?

Mario Pei-Lun: Muy bonito el lugar, aunque esperaba más países, Francia, Finlandia, Suiza...



Marc Roca a la derecha con Jhon Curtis de ICE (editor de Dicemaster).

Marc Roca: Muy bonito, no me lo esperaba. Pensaba que sería una cosa normal para jugar y que para dormir estaría en un albergue o algo parecido, pero era como un hotel muy bonito. Estaba muy bien ambientado, era tranquilo y comimos muy bien.

Para un jugador de cartas como tú ¿Qué representa ver la fábrica CARTA MUNDI?

Mario: Que había tantas cartas que le daba a uno ganas de cogerlas y me sorprendí que había muchas cartas que las tiraron, porque tenían fallos. De fuera parece pequeño pero al entrar es muy grande, parece un país entero.

Marc: La recibida estuvo bien, conocimos a los otros compañeros alemanes etc. nos acompañaron por todo el recorrido. Nos explicaron como se imprimían las cartas, como se hacían los cartones. Lo más grande es ver tantas cartas, hasta las que salen mal, que las reciclan y no poder coger ninguna.

¿Qué te ha parecido el nivel?

Mario: Pensaba que sería más difícil,

la manera de jugar ha sido diferente, jugaban con barajas muy lentas para ser el estándar; las barajas están muy trabajadas pero siguen siendo muy lentas. Al jugar no se arriesgan si no están bien protegidos.

Marc: Buen nivel de media tirando alto (quizá como nosotros en DIA de JOC) jugaban bien pero con cartas limitadas. Por ejemplo; el alemán tenía una manera de jugar para destruir el anillo. Me esperaba más nivel. Los enanos de Marc ganaron un amistoso con el Istar sueco en la primera ronda, en la que consiguió 20 puntos de victoria y además le mató el mago. Coleman Charlton se asustó de que lo matara tan rápido.



Luc Mertens, Vicepresidente de Carta Mundi de Bélgica y colaborador especial del juego de cartas coleccionables de El Señor de los Anillos-SATM, con Mario Pei-Lun de España.



Coleman Charlton a la derecha, felicitando al finalista Mario Pei-Lun, con el ganador del Anillo Narya, Johan Berrum, en el centro.



E

El pasado 10 de Noviembre se celebró en l'Annex de Golferichs (Barcelona) el Torneo Istari: Concilio de Rivendel, en el cual se eligió al Istar Marc Roca como representante de España (junto a Mario Pei-Lun de Madrid, campeón del Torneo Istari de Marzo en DIA DE JOC) para el Torneo Istari Europeo de Turnhout (Bélgica). Este hecho propició el encuentro de Istari de todo el estado dispuestos a demostrar que sus barajas estaban a la altura del evento y de hecho lo consiguieron, ya que el nivel de las partidas fue óptimo.

NUEVAS REGLAS DE TORNEO

La expectación que se creó días antes del Torneo era grande y eso fue debido a las nuevas reglas aparecidas en el Concilio #6 que obligaban a los jugadores a utilizar como mínimo 10 adversidades-criatura y a cambiar el sistema de elección de personajes para la compañía inicial, entre las más destacadas. Además que utilizaron, por primera vez en un Torneo Istari a nivel de estado, las reglas estándar de juego con el sistema suizo de emparejamiento de jugadores.

ABRIENDO PUERTAS

A las 9 de la mañana ya había muchos Istari congregados en la entrada donde se obsequiaba a cada participante con el Concilio #6, un dado Ojo de Saurón y una carta: Fati Bultó.

PRIMERAS PARTIDAS

La primera ronda de las seis que iba a constar el Torneo se inició pocos minutos después y ya desde el primer momento se pudo observar que el nivel de las partidas iba a ser muy diferente a los anteriores Torneos, en los que sólo se utilizaban las reglas básicas. Tanto *Berarn* como *Glorfindel II* fueron los personajes iniciales que más se dejaron ver sobre las mesas dispuestos a hacer frente a cualquiera de las 10 criaturas que como mínimo podría lanzarles el oponente, acompañados por algún que otro enano ansioso por recuperar objetos pertenecientes a su pueblo.

Otro tipo de baraja que también se vio y que empezó a utilizarse en Madrid a principios de verano pasado fue la que utiliza a *Elrond* como personaje inicial. Esta fue una táctica devastadora ya que cuando *Elrond* hacía uso de su anillo, *Vilya*, era capaz (y fue capaz en una partida) de derrotar al mismísimo *Khamul el Oriente*, además claro está de poder volver a incluir 5 recursos descartados en el mazo de juego (entre ellos otros *Vilya* utilizados anteriormente), Gonzalo Salazar-Simpson, de Madrid, se valió de esta táctica para hacerse con una nada despreciable tercer lugar.

Gollum y *Ramaviva* fueron también protagonistas en la casi totalidad de las partidas gracias a su movilidad y *Sureños* y *Enanos de la Colina de Hierro* las facciones más jugadas, aunque casi siempre cambiaban de bando debido a algún acontecimiento.

En cuanto a adversidades la variedad de estrategias fue lo que dio colorido al campeonato: corrupción pura y revienta-trayectos (tipo *Tormenta de Nieve*) perdieron fuerza en favor de las criaturas como dragones, dragues, exterminadores, hombres púkel, trolls, Nazgûl y la carta estrella obligada en cual-

Crónica del torneo Istari del concilio de Rivendel

Anillo de Bávör, trofeo en plata para el ganador del Torneo del Concilio de Rivendel.

por Jordi González, "Wolf"

quier baraja estándar: *Asesino*. Otra carta que también apareció en casi todas las barajas fue *Muchas Penas Sufridas*, (Dragones) que dio más de un disgusto entre los jugadores.

LA POLEMICA

Un Torneo de esta magnitud no podía transcurrir sin problemas pues la sombra se alarga más y más cada día. Este hecho se hizo notar nada más empezar el Torneo, ya que algunos Istari se basaban en las correcciones que aparecen en la Web de Internet que proporciona ICE, lo que provocó diferencias de interpretación de las cartas entre jugadores. Este problema fue subsanado rápidamente por los árbitros, anunciando a los jugadores que solamente se tendrían en cuenta las correcciones aparecidas en los respectivos *El Concilio* y en la guía de *El Mago*, ayuda al Istari. Desde aquí recomendamos encarecidamente a los jugadores que se lean detenidamente las normas las veces que haga falta para así poder minimizar las dudas y errores en próximos Torneos.

Una vez finalizadas las seis rondas y para que no hubiese descontento entre los primeros clasificados, la organización decidió que se jugara una última

partida entre el Istari afectado y el segundo mejor clasificado. El que ganase esa partida sería proclamado Istari ganador del Torneo de forma irrevocable.

LA GRAN FINAL

Así fue como, después de más de siete horas de campeonato se sentaron frente a frente Marc Roca, de Barcelona y Javier Presencia, de Cerdanyola, para disputar la gran final. He aquí la crónica de cómo se resolvió el enfrentamiento.

Selección de personajes iniciales

Javier Presencia: *Beorn*, *Anborn*, *Dori*, *Glorfindel II* y *Eowyn*.

Marc Roca: *Thorin II*, *Oin*, *Gloin* y *Kili*.

Primer turno de Javier Presencia:

- Puesta en juego de *Wacho* en los Puertos Grises que viaja a *Rivendel*.
- *Beorn*, *Anborn* y *Dori* viajan al *Nido de las Águilas*.
- *Glorfindel II* y *Eowyn* viajan a los *Puertos Grises* donde intenta acantonar a los *Elfos de Lindon* infructuosamente ya que Marc Roca había colocado en guardia la carta *Muchas Penas Sufridas*.
- Marc Roca solamente juega a *Hoarmurath de Dir* y al *Rey Brujo de Angmar* como adversidades permanentes.

Primer turno de Marc Roca

- Puesta en juego de *Alatar* en *Edhellond*, Javier Presencia juega a *Ren el Impio* como permanente y Marc Roca le descarta con una *Plegaria a Etherneth*.
- *Gloin* y *Kili* viajan a *Las Piedras* y consiguen jugar *Oraris*, derrotando por el camino un *Dragón de las Cavernas*.
- *Thorin II* y *Oin* viajan a *Carn Dûm*. Por el camino derrotan a unos *Hombres Pákel* y al llegar se encuentran a unos *Medio Trolls del lejano Harad* en guardia, Marc Roca teleporta a *Alatar*, quien supera el ataque, pero *Oin* resulta muerto. *Thorin II* juega el *Palantir de Annúminas*.

Segundo turno de Javier Presencia

- *Wacho* no se mueve de *Rivendel*.
- *Born* y *Anborn* viajan a las *Quebradas de los Túmulos* pero no juegan nada.
- *Dori* se queda en el *Nido de las Águilas* pero muere a causa de un *Asesino*.
- *Glorfindel II* y *Eowyn* viajan a *Las Piedras* donde juegan el *Daño del Gusano*.
- Marc Roca solamente juega a *Akhorahi* como adversidad-permanente.

Segundo turno de Marc Roca

- *Alatar* y *Thorin II* viajan a *La Puerta de los Tragos* donde encuentran a *Gollum*.
- *Gloin* y *Kili* se dirigen a *Tolfalas* y juegan el *Palantir de Amón Súil*.
- Javier presencia no juega ninguna adversidad y Marc Roca al final del turno, convoca el Concilio Libre con 20 puntos de victoria.

Tercer turno de Javier Presencia

- *Beorn* y *Anborn* se dirigen al *Nido de las Águilas*



por segunda vez pero un *Asesino* deja herido a *Beorn*. *Anborn* no será capaz en la fase de lugares de reclutar la facción de *Los Grandes Águilas* con solamente la tirada de dados.

- *Wacho* viaja al *Bosque Viejo* (seguramente a encontrarse con *Tom Bombadil*) pero Marc Roca juega a *Adûnaphel* y gira a *Wacho*.
- Finalmente *Glorfindel II* y *Eowyn* viajan a *Llimering* donde Marc Roca pone una carta en guardia, que no tiene efecto ya que la compañía decide no entrar en el lugar.

Acaba el turno, los dos Istari superan todas las tiradas de corrupción y Marc Roca es proclamado vencedor con 22 puntos de victoria en el Concilio Libre.

LAS BARAJAS

Tomen nota de la composición de los mazos finalistas aquellos que tengan en mente participar en futuros Torneos, aunque un consejo habrán de tomar, el secreto no está sólo en la estrategia, sino en saber jugar las cartas de la mano.

CONCLUSIONES

Creemos que la implantación de las reglas estándar en los Torneos oficiales ha mejorado, y mucho, el nivel de juego entre los Istari, los cuales ya piensan en estrategias más elaboradas en cuanto a los que adversidades se refiere, puesto que será difícil cambiar la clásica táctica recoge-todos-los-objetos-que-encuentres. Aún así, empiezan a llegar voces de que con la nueva ampliación *Servidores de la Oscuridad*, las partidas van a ser más largas y con mucho más sufrimiento por parte de ambos jugadores. Habrá que esperar a los próximos Torneos para ver hasta dónde llega la imaginación de cada Istari y qué nuevas estrategias salen a la sombra de los *Agentes de Sauron*, ¡porque no hay que olvidar que el Ojo siempre está atento!

Baraja de Javier Presencia

Recursos: *Señor de la Madera*, *El Agua o La Colina*, *Sigilo* (2), *Entrada Secreta* (2), *Fiel Amistad*, *Vieja Amistad*, *Un Amigo o Tres* (2), *Plegaria a Elbereth*, *Maravillas Explicadas*, *Acantonamiento* (3), *Viejo Camino* (2), *Enanos de las Montañas Azules*, *Elfos de Lindon*, *Montaraces del Norte*, *Ents de Fangorn*, *Jinetes de Rohan*, *Las Grandes Águilas*, *Gollum*, *Tom Bombadil*, *Semilla del Árbol Blanco*, *El Árbol Blanco*, *Hacha de Durin*, *Orcrist*, *Daño del Gusano*, *Gwalhir*, *La Cota de Mithril*.

Adversidades: *Crepúsculo* (2), *Atracción del Poder* (2), *Atracción de los Sentidos* (3), *Mal del Dragón*, *Muchas Penas Sufridas*, *Daelomin en Casa*, *La Boca de Sauron*, *El Rey Brujo de Angmar*, *Adûnaphel*, *Ren el Impio*, *Úvatha el Jinete*, *Olog-Hai (Trolls)*, *Hombres de Pákel* (3), *Dragón de las Cavernas* (3), *Medio Trolls del lejano Harad*, *Asesino* (3), *Exterminador* (2), *Corsarios de Umbar*, *Mámak*, *Dragón de Arena*.

Personajes y Magos: *Pallando*, *Gandalf*, *Dori*, *Anborn*, *Balin*, *Glorfindel II*, *Arwen*, *Annalena*, *Wacho*, *Cirdan*, *Cebadilla Mantecona*, *Gimli*, *Eowyn*, *Beorn*.

Objetos menores iniciales: *Capa Elfica*, *Cram*.



Fase parcial del Torneo Istari en el Annex de Götterfrucht.

Baraja de Marc Roca

Recursos: *Sigilo* (3), *Enanos de las Colonias de Hierro*, *La Cota de Mithril*, *Palantir de Osgiliath*, *Hacha de Durin*, *La Piedra del Arca*, *Palantir de Annúminas*, *Gollum*, *Enanos de las Montañas Azules*, *Palantir de Amón Súil*, *Orcrist*, *Vieja Amistad* (3), *Sacrificio de la Forma*, *Daño del Gusano*, *Plegaria a Elbereth*, *Rescate de Prisioneros* (2), *Búsqueda Afortunada*, *Bloqueo*, *Golpe Arriesgado*, *Ocultamiento* (2).

Adversidades: *Hombre-Gusano*, *Ren el Impio*, *Oyatha el Jinete*, *Asesino* (2), *Hoarmurath de Dir*, *Adûnaphel*, *Dwar de Waw*, *Indûr*, *Muerte del Alba*, *La Boca de Sauron*, *Akhorahi*, *Bestia de Maligna* (3), *Muchas Penas Sufridas*, *Khamûl el Oriental*, *El Rey Brujo de Angmar*, *Furia de la Corona de Hierro*, *La Desolación del Dragón* (2), *Crepúsculo* (2), *Smuag*, *Itongast*, *Bairanax de Caza*, *Itongast de Caza*.

Personajes y Magos: *Alatar* (2), *Eowyn*, *Faramir*, *Berelar*, *Glorfindel II*, *Haldadom*, *Dain II*, *Balin*, *Cindan*, *Filt*, *Gamli*, *Thorin II*, *Gloin*, *Kili*, *Oin*.

Objetos menores iniciales: *Cram* (2).

Ranking Istar

Omar Sagol: Anillo Único.
Campeón Istar Mundial 1997.

Marc Roca:
Anillo de Bavor.
Campeón de España 1996.

Javier Presencia:
Finalista Barcelona para el
Campeonato Mundial.

Mario Pei-Lun:
Subcampeón Europa 1996
y campeón DIA de JOC'96.

Jorge Lázaro:
Subcampeón DIA de JOC'96.

Nombre	Puntos
1. Javier Presencia Moreno	841
2. Rafael Dengra Oliver	655
3. Jorge Lázaro Molina	648
4. Angel Martínez Rodríguez	639
5. Rubén Bernal García	590
6. Jaime Brage Tuñón	579
7. Gonzalo Moreno Huerta	573
8. Felix Rodríguez	513
9. Mario Pei-Lun Shim Chi	493
10. Jordi Nin	491
11. Enrique Manzanares Sainz	462
12. Jordi González Figueres	454
13. Sigfrido García Vidal	452
14. Javier Montes	440
15. Marc Roca Mata	433
16. Librado Pacha	428
17. Felipe Enrique Domínguez	428
18. José Uriz Ventura	415
19. Jesús Nevada Iglesias	414
20. Héctor Andrés Izcará	391
21. Oscar Coromina	367
22. Antonio Campo	359
23. Jaume Pemas	342
24. Antonio Rodríguez	341
25. Isaac Balcells Gargallo	339
26. Noel Xamena López	338
27. Sergio Martínez Expósito	337
28. Paco Gutiérrez Frías	336
29. Francesc Gorgas Ros	329
30. Ferran Villegas Plana	328
31. Alvaro Pery Pardo de Doneblun	323
32. José M. Espinosa Contreras	312
33. Joan Carles Córdoba Pallares	312
34. Ferran González	294
35. Leglise-Elias	294
36. Iván Borrego García	291
37. Mark Figuerola Rodríguez	285
38. Roger Pemas	283
39. Carlos Domínguez Armesto	282
40. Rafael García Ibáñez	276
41. Alex Rodríguez Collado	272
42. Sergio Pacha de la Fuente	266
43. Nacho Barbosa	263
44. Antoni Pérez Berzal	260
45. José Sánchez López	254
46. Dani Edo Aguado	250
47. Jaime Sánchez López	248
48. José Luis Delgado Casado	247
49. Josep Luis Guitián Gallego	243
50. Iván Sánchez Roig	221
51. Roger Olivares	206
52. Guillem Nadal Vicente	199
53. Alejandro Araguas Torres	195
54. Sergio Castillo	188
55. Gonzalo Salazar Simpson	184
56. José Luis Benítez	180
57. Enric Tam Li	178
58. Jorge Pérez López	175
59. José Enrique Jarque	174
60. José Manuel Iglesias Pérez	168
61. Oriol Álvarez Tudela	160
62. Sergio Montes	160
63. Héctor Sanz Gómez	159
64. Albert Vico	155
65. Daniel Cabezas	154
66. Daniel Parra	153
67. Michel Foisy Rueda	153
68. Joan Marín Julián	151
69. Juan Carlos Sánchez Lamas	150
70. Alberto Guerrero	150
71. Marcos Nevada Iglesias	150
72. Isaac Gonzalvo García	145
73. Blas Ruiz Delgado	145
74. Juan Miguez Garrido	143
75. Roger Rigau Domínguez	143

Nombre	Puntos
75. Joan Gual Olaria	142
76. Xavier Heras	142
77. Carlos Martínez	141
78. Jordi Martínez López	141
79. Guillermo González	140
80. César Arribas Gómez	140
81. Pablo Castelvichi Bartoli	138
82. Albert Estrada	132
83. José Pablo Blecua Casas	132
84. Joan Play Puigros	131
85. Manolo Jiménez	130
86. Albert Altimira Villalobos	126
87. Sergio Aguirre	125
88. Javier Correja Alonso	124
89. Alberto Casarubios Barcia	123
90. Iván Ramírez	121
91. Santiago Pecharramón	121
92. José Luis Viadel Cameron	120
93. Jordi Matas Vila	120
94. Ramón Limón Ramírez	118
95. Jonatan Saavedra Izquierdo	118
96. Víctor Luis Cerro	116
97. José García Toro	114
98. Mario Enrique López	111
99. Raul Ochoa Mendoza	110
100. Manuel Ocaña	110
101. Jaume Llecha	109
102. Antonio Flores	108
103. Xavi Durán	108
104. Joan Pérez	106
105. Enrique Prunes	105
106. Raul Caparrós	104
107. Josep Rovira Vidal	103
108. David Ocaña	103
109. David Vall Brillas	102
110. Alex Morong Ponce	101
111. Jordi Duch i Guvalda	100
112. Jonathan Cuenca Laguno	100
113. Aitor González Sánchez	97
114. Juan Meco Fernández	96

Nombre	Puntos
115. Jesús Danobeitia Bustillo	96
116. Joan Altimira Vilar	96
117. Maite Borrega	96
118. José Lucio Tejada Apolo	95
119. Jorge Molinero Molinero	91
120. Juan Manuel García	90
121. Eduard Nadal Morales	90
122. Javier Muñecas Sandino	90
123. Jesús Manuel Bermejo García	90
124. Angel August Navarro	89
125. Oriol Playa Puiggros	89
126. José Moreno Conejero	88
127. Oriol Crespo Ramos	83
128. Marc Pont Sánchez	83
129. Guillermo Barro Calvo	81
130. David Fuente	80
131. Ricard Pitangue Fonte	80
132. José Alonso Fernández	80
133. Marcel Muntaner i Raich	80
134. Daniel Oromi Costa	80
135. Raul Peralta Cortegoso	80
136. Xavier Pérez Alcaraz	80
137. Isaac Mariques Planas	80
138. Lluís Capaces Gallardo	80
139. Eduardo López Guizarro	80
140. Toni Yébenes Zamora	80
141. Xavier Pérez Fresneda	79
142. Oscar Messeguer Roig	79
143. Alyaro Rein Dalmases	78
144. Eduardo Clemente Duque	77
145. Victor Ques Ramos	76
146. Fernando Quevedo Sánchez	76
147. Jordi López Gutierrez	75
148. Joan Ferrer González	75
149. David Bazán Márquez	75
150. José Francisco Castro Gallego	74
151. Francisco Javier Martín Luengo	74
152. Alex Aguilar	73
153. Jordi Sorribes Montañes	72
154. Juan María Hernández	72
155. Roberto Barajas	72
156. Carlos Carral	71
157. Alex Gordo Hostau	71
158. Andrés Barba Pedraza	70
159. Josep Marc Sans Carmona	70
160. Antonio Faixó Martínez	70
161. David Oliva Viver	70
162. Pablo Iglesias Gil	70
163. Javier Becerra Varo	69
164. Angel Borrega	68
165. Albert Santiveri	67
166. Fernando Ramírez Pascual	67
167. Eduard García Sarrión	67
168. Andrés Andrades	66
169. Christiaan Janssen	64
170. José Carlos Carrasco	63
171. Pedro Antonio Moreno	62
172. Oriol Conesa Mige	62
173. Marc Fite Santandreu	62

Nombre	Puntos
174. Víctor Masachs Rendo	60
175. Pedro Bazán Márquez	60
176. Luis Rico López	60
177. Miguel Angel Macareno	60
178. Marcos García Alfonso	60
179. Eduard Manchado Safont	60
180. Omar Sagol Solano	60
181. Jorge Rato Leguina	60
182. Ricardo Muñoz Gil	59
183. Víctor Riera i Matas	58
184. David Albarracín i Marín	56
185. David Herrero	55
186. Enrique González	55
187. Jordi García de Puig	54
188. Javier Velasco	53
189. Lucas Muela	53
190. David Justo Blázquez	52
191. Pere Toledano Luna	52
192. Miguel Andújar Segura	52
193. Jesús Rueda	52
194. Mariano Borrego Pérez	51
195. Jordi Navarro Mercade	51
196. Félix Fonellosa Fernández	51
197. Miguel Muñoz Cabré	50
198. Miguel Bobadilla Jiménez	50
199. José Antonio Ciudad Cuevas	50
200. Raul Pina Rodríguez	50
201. Josep Maria Villafañá Garreta	50
202. Josep Borda Audina	49
203. Salvador Senabre Juncosa	48
204. Raul Cepada Mantos	48
205. Enrique Guerrero Martínez	48
206. Raul Caparrós Carrascosa	48
207. Xavier Figueres Portillo	47
208. Joan Bonet Delgado	46
209. Xavier Casanovas Combalia	46
210. Félix Casanova Fernández	46
211. Fernando García Catalán	46
212. Vicente Diaz Saez	45
213. José Herrán Martínez	45
214. Santiago Patrignani Cuerda	45
215. Valentí Farrero i Tapias	45
216. Sergio González Ceballos	45
217. Ignacio Barbosa	45
218. Oscar Estefanía	45
219. Jordi Berguido Covas	45
220. Francesc Moreno Mallofre	44
221. David Fernández Fernández	44
222. Sergio Odina Oliva	44
223. Alberto Cermiño Adrian	43
224. Dani Quelant López	42
225. Andrés Rodríguez Marcos	41
226. Jaume Brogada	41
227. Rafael Basterra Sánchez Rico	40
228. David González Ayas	40
229. Pablo Quevedo Fernández	40
230. Alberto Crespo	40
231. Joaquín Moris Fernández	40
232. Jordi Miñana i Pérez	40
233. Alejandro Cajigal Carrasco	40
234. Miguel Angel Barrio	40
235. Andrés Manuel Lozano	40
236. José Antonio Cabezas	40
237. Miguel Gil	40
238. Miguel Angel Pantoja Rodríguez	40
239. Jesús Parro Guerrero	40
240. Fco. Javier Martín	40
241. José Castell García	40
242. Xavier Pedreira Oliva	40
243. David Ubeda Granollers	40
244. Pablo Puente Rodríguez	40
245. Francisco Gómez	40
246. Felipe Pineda Rispérez	40
247. Daniel Diaz Saez	40
248. Enrique Martínez Sanz	40
249. Eduard Henkes Quier	40
250. Xavi Vall Bojlas	40



Ilustradores satm

Vicenç Luján. Pintor de grandes murales de Barcelona se decidió a probar con las ilustraciones para *SATM*, superando el nivel que necesitan Jessica Ney-Grimm, directora de arte de ICE y su asistente Jasson Hawkins. Su Gandalf y la visión de los magos gustan a los aficionados y muestran una completa documentación a partir de las descripciones de Tolkien.



Vicenç Luján firma cartas con sus ilustraciones en la presentación de Servidores de la Oscuridad.

gos de cartas coleccionables. Su aportación gráfica para *SATM* es celebrada por los aficionados a cada nueva ilustración.

Liz Danforth de los Estados Unidos es una reconocida artista por sus ilustraciones en juegos de rol y en los jue-

Liz Danforth de USA
ilustradora de los nueve Nazgûl,
Vicenç Luján, ilustrador desde El Concilio de Rivendel
y **Mike Reynolds, editor de SATM**
firmarán tus cartas *SATM* en los DIA de JOC'97,
los días 11, 12 y 13 de abril, en Les Cotxeres de Sants,
Carretera de Sants, 79, en Barcelona.

**Envíen información para
participar en los Torneos,
Retos y Ranking Istari**

- ☐ Deseo organizar una fase parcial en mi localidad para enviar delegados oficiales
- ☐ Deseo inscribirme directamente para el Torneo Istari Dia de JOC'97

Nombre

Club

Dirección

Localidad..... C.P.....

Tel.:

Adjunto sellos de 100 Pta para la respuesta.
Dirigirse a **infoJOC** y a el Annex de Golfedrichs, Gran Via, 498, 08015 Barcelona.

**Direcciones
web**

DAVID VALL

[http://www.geocities.com/
TimesSquare/2975/index2.html](http://www.geocities.com/TimesSquare/2975/index2.html)

E-mail: atlantis@redestb.es

Para introducirse directamente a la web de ICE:

<http://www.ironcrown.com>

material promocional disponible

- Poster con 80 cartas *SATM* a todo color, de 70 cm x 50 cm.
- Poster con el Mapa de la Tierra Media, incluye superpuestas las líneas de demarcaciones de las regiones, 35 cm x 20 cm.
- Poster con selección de cartas *SATM*, de 35 cm x 20 cm.
- Poster con "El Ojo de Sauron y Gandalf", de 15 cm x 10 cm.
- Pegatina circular "El Ojo de Sauron".
- Camiseta "El Ojo de Sauron".
- Poster "La voluntad de Sauron", de 21 cm x 29,7 cm.
- Postal "El Ojo de Sauron".
- Pegatina para vidrio "El Ojo de Sauron y llamas".
- Pegatina para vidrio "Gandalf".
- Pegatina circular "El Ojo de Sauron" con el nombre *SATM*.
- Láminas cartas.
- Cartas especiales en castellano, catalán, vasco y gallego.
- Carta especial con ilustración de Das Pastoras.
- Poster con selección de cartas "Los Dragones".
- Poster "Los Dragones" de 21 x 29,7 cm.
- Poster con selección de cartas de "Servidores de la Oscuridad".
- Poster "Servidores de la Oscuridad" de 21 x 29,7 cm.

en preparación

- Poster "El Ojo sin Párpado".
- Cartas especiales "El Ojo sin Párpado" en castellano, catalán, vasco y gallego.

¿Se puede girar un Nazgûl jugado como suceso permanente en la fase de movimiento/adversidades de una compañía contando para el límite de ésta y que afecte a otra? Por ejemplo, girar a *Adûnaphel* para girar un personaje de otra compañía. *Joan de Barcelona.*

Durante una fase de movimiento/adversidades, sólo se pueden jugar adversidades que afecten directamente a esa compañía en concreto, aunque sí que se pueden jugar adversidades globales que afecten a un tipo de carta en general, etc. Por lo tanto, sólo se puede girar a *Adûnaphel* para girar a un personaje de la compañía cuya fase de movimiento/adversidades se está resolviendo en este momento.

Si tenemos una compañía que utiliza el *Gran Camino* y se desplaza a un Bastión Libre o Bastión Fronterizo, sobre el cual el adversario lanza un *Asedio*, ¿puede la compañía cambiar la carta de lugar por la carta de refugio de la que salió al principio del turno? ¿O bien no lo puede hacer porque está asediada y no puede marcharse del lugar? *Sergi de Lleida.*

Efectivamente, la carta de *Asedio* anula cualquier efecto semejante al de *Gran Camino*. Por lo tanto, si una compañía se ve asediada durante la fase de lugares de un turno en el que lanzó *Gran Camino*, no podrá regresar al Refugio del que salió al principio del turno.

CHISMORREOS



Bûthrakaur el Verde.

¿Un aliado que va a un lugar fuera de sus regiones permitidas es descartado antes de la fase de adversidades, entre la fase de adversidades y la fase de lugares, tras la fase de lugares o en la fase de organización del turno siguiente? *Jorge de Barbastro.*

Un aliado cuya compañía se mueve a un lugar que no se encuentra dentro de sus regiones permitidas es descartado en el momento en que la compañía comienza a moverse en la fase de movimiento/adversidades (a no ser que el aliado se separe en una compañía diferente).

¿Qué pasaría si todas tus compañías fueran exterminadas por el oponente y no te quedara ningún personaje sobre la mesa? *Pablo de Sevilla.*

En el desgraciado caso que no te quedara ningún personaje sobre la mesa, deberías limitarte a lanzar adversidades sobre el contrario durante su turno y esperar a que durante tu turno robes algún personaje de tu mazo de juego.

Si una compañía se encuentra en un Refugio y la compañía decide no moverse, ¿el oponente puede jugar adversidades que afecten a la compañía? *Asier de Bilbao.*

Por supuesto que sí, aunque probablemente se limitará a lanzar adversidades que no sean criaturas (pues no hay ninguna criatura que pueda ser situada en un Refugio), como cartas de corrupción, adversidades ambientales, etc.

¿Puede un agente atacar cada turno a un personaje prisionero en el mismo lugar actual que el agente? *Ignacio de Madrid.*

Un personaje que se encuentra prisionero es considerado fuera de juego a todos los efectos, y por lo tanto no puede ser atacado, ni por un agente ni por ninguna otra criatura.

Para correspondencia a: **JOC Internacional - infoJOC**, c/ Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona, indicando en el sobre **CHISMO-RREOS SATM**. Incluye un sobre con tu nombre y dirección y el correspondiente sello si deseas una respuesta personal.

CRÉDITOS

Bilbo ha sido la extensión del teléfono de Francesc Matas Salla durante el periplo norteamericano: este editor se instaló durante seis semanas en los Estados Unidos de América, primero por New Hampshire (Pembroke, Concord), Massachussets (Boston, Salem, Livingstone, Providence) y Michigan (Three Rivers, Kalamazoo), hasta recalar en las bellas montañas de Virginia, en Charlottesville, la sede de ICE, en la antesala del despacho de Pete Fenlon, cerca del significado colaborador Mike Reynolds y de Coleman Charlton. Desde dicha estancia ha dado forma a las colaboraciones de este boletín. Ingente tarea ha dado por estas divertidas circunstancias al *assistant* Eduard García, Oscar Estefanía oficia en la traducción y en la selección de las cartas. Fotos y reportaje de la elfa de ojos verde marinos Montserrat Vilà. Mecanografía de la joven gondoriana Xènia Capilla, David el sucesor del Señor del Ranking. El hobbit Francisco desde infoJOC. Las elfitas de Edilfinia son las abnegadas trabajadoras de la maqueta. Francesc Cruzate desde Hurope selecciona e imprime papel y tinta.

El Concilio 9 - 25.000 ejemplares - Publicado por: JOC Internacional, S.A. - c/ Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona - España - Teléfono: infoJOC: (34) (9) 3. 345 85 65 - E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es

torneos Istari

el Concilio

15

a visitar

15 y 16 de Febrero

Pamplona - Capycua (948) 26 53 70.
Norma. Canadian (948) 15 20 88. Tortuga
(948) 23 63 33.

22 de Febrero

Barcelona - Torneo Istari
L'Annex de Golferichs - Gran Vía, 491
Tel. (93) 323 77 90

15 de Marzo

Barcelona - Torneo Istari
Clasificatorio para el Torneo que se reali-
zará en DIA de JOC'97.
L'Annex de Golferichs - Gran Vía, 491
Tel. (93) 323 77 90

Barcelona

1er. Combate por los Anillos del Poder
Black Lotus - Passeig de Sant Joan, 7
Tel. (93) 232 08 60

8 y 9 de Marzo

El Masnou - Torneo Istari
Institut Mediterrània - C/. Rosa Sensat, s/n.
Tel. (93) 540 41 01 (Gabriel Travé)

29 de Marzo

Sabadell - Aleph-Wolfriders
C.C. Can Borgonyó
Pg. de la Masia de Can Borgonyó, s/n
Tel. (93) 723 17 22 (Beatriz)

11, 12 y 13 de Abril

Barcelona - DIA de JOC
IX Jornadas de Juegos de Rol y Car-



tas. Organiza Ludic 3 - Patrocina
JOC Internacional. - Cotxeres de
Sants - Carretera de Sants, 79 - Tel.
(93) 451 42 11 y en **infoJOC**
Firma de cartas por Liz Danforth,
Vicenç Luján y el editor **SATM** Mike
Reynolds.

Cada día

Barcelona - Retos - L'Annex de Golfe-
richs. De martes a viernes, de 17,00 h a
21,00 h. Sábados de 10,00 h a 14,00 h y
de 17,00 h a 21,00 h.

Viernes de cada semana

Barcelona - Retos - Central de Jocs
Tel. (93) 430 41 83
Madrid - Otium Center (ex Alfíl)
Tel. (91) 431 46 98
Madrid - Metrópolis - Luna, 24
Tel. (91) 521 76 80 (Juan Vicente)
Sta. Coloma de Gramanet - Rolegame
Tel. (93) 466 11 32
Valencia - Liga **SATM** - Ludómanos
Tel. (96) 341 52 64
Vilafranca del Penedès - Khazad-Dûm
L'Etcètera - Punto de encuentro, reunión e
iniciación Istari.
Tel. (93) 890 17 01 (J. González, "Wolf")

infoJOC

¡INFÓRMATE!



¡PREGUNTA!

sobre novedades, sobre los sistemas de juego, sobre las jornadas,
sobre cómo confeccionar tu baraja de *El Señor de los Anillos-SATM*
y sobre sus reglas

Martes, miércoles y jueves de 15.30h a 17.30h

Tel (93) 345 85 65



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS -Juego de rol y cartas coleccionables-
ROL -Todas las colecciones JOC Internacional-
CIVILIZACIÓN Y DIPLOMACIA ESTRATEGIA SIMULACIÓN HISTÓRICA

Concilio de Rivendel Omar Sagol: Anillo Único

Campeón Istar Mundial
Oxford, Inglaterra, febrero 1997



Omar Sagol Solano de Madrid, 16 años, estudiante de ESO, en el centro con el Anillo Único, rodeado por los finalistas.

clasificación

1º **Omar Sagol:** I Campeón Istar Mundial - Anillo Único - Concilio de Rivendel (España).

2º **John Barnas:** Concilio de Lorien (USA).

3º **Johan Berrum:** Campeón Istar Europeo - Anillo Narya - Concilio de los Puertos Grises (Suecia).

4º **Mario Pei-Lun:** Campeón Istar DIA de JOC '96 - Subcampeón Europeo - Concilio de Rivendel (España).

BARAJA DE omar sagol

Personajes iniciales (4):

Annalena
Glóin
Glorfindel
Kili

Objetos menores iniciales (2):

2 Cram (F)

Personajes en la braja (5):

Bardo el Arquero
Gimli
Haldalam
Legolas
Thorin

Magos (3):

Alatar
2 Gandalf

Recursos (31):

Objetos
Daño del Gusano (F)

La Cota de Mithril
Orcrist
Pergamino de Isildur

Facciones y aliados

Elfos del Bosque
Enanos de las Colinas de Hierro
Gollum
Gwaihir
Hombres de Dorwinion
Noble sabueso (F)
Orientales
Ramaviva

Suceso Breve

3 Acantonamiento
3 Discusiones Oscuras
Golpe arriesgado
2 Huída
2 Maravillas explicadas (F)
3 Ocultamiento
3 Sigilo

Ambientales

2 Puertas del Amanecer

Adversidades (31):

Criaturas
Adónaphel
3 Asesino
3 Dragón de la Lluvia (F)
3 Exterminador
3 Frio apagado (F)
3 Gusano de las cavernas (F)
3 Huesos agitados (F)
La Boca de Sauron
3 Tumulario
Úvatha el Jinete

Ambientales

2 Crepúsculo

Suceso Breve

2 Río

Suceso permanente

3 La Luna Muerta (F)

Baraja complementaria (20):

Crepúsculo
Elárcaxé de caza (F)
2 El camino está cerrado (F)
Ents de Fangorn
2 Equilibrio entre Poderes (F)
La Facción se dispersa
La Llamada del Hogar
2 La Voluntad del Anillo
Maravillas Explicadas (F)
Mi precioso (F)
Narsil
Noble sabueso (F)
Puertas del Amanecer
2 Ser Innombrable (F)
2 Un amigo o tres