

L'ANEL·L ÚNIC™



mode
GAMBÚS™

REGLES PER AL JOC EN SOLITARI

AFRONTA LES TERRES SALVATGES EN SOLITARI

“És un dels rodamons..., els muntaners, que els anomenem nosaltres. No parla gairebé mai: tot i que, si s’hi posa, pot explicar relats ben rars. Desapareix durant un mes, o un any, i de sobte torna a aparèixer. El seu nom de debò no l’he sabut mai, però per aquests verals se’l coneix per en Gambús”.

Des del moment que coneixem l’Àragorn a *El Senyor dels Anells*, ens sentim atrets pel seu estoïcisme i entesa, i la seva sorprenent capacitat de supervivència. Qui és aquesta figura fosca i encaputxada que subsisteix als marges de la civilització, vivint en harmonia amb les terres salvatges i ombrívols? I en quina mena d’aventures s’embarca?

Amb el Mode Gambús per a *L’Anell Únic*, els jugadors poden emprendre viatges en solitari a l’estil de les missions de l’Àragorn per la Terra Mitjana, enfrontant-se al perill i a la foscor només amb l’acer, l’astúcia i l’esperança com a companys.

QUÈ ÉS EL MODE GAMBÚS?

El Mode Gambús presenta regles addicionals i modificades per facilitar el joc en solitari a *L’Anell Únic*, així com directrius i consells per a jugadors en solitari i una selecció de taules aleatòries per ajudar a estimular i inspirar les teves aventures en solitari per la Terra Mitjana.

Com en el joc normal de *L’Anell Únic*, jugues i interactues amb el món des de la perspectiva del teu personatge. No cal que parlis en veu alta (tot i que pots fer-ho!), ni que escriguis l’equivalent a una novel·la (però prendre algunes notes et pot ajudar a no perdre el fil).

El que pots fer és imaginar el món, les personalitats i els enemics que trobes, així com les accions del teu personatge. Les regles de *L’Anell Únic* t’ajuden a resoldre aquestes accions. Quan necessitis una guia o inspiració addicional sobre com et respon el món, o sobre el que trobes en els teus viatges per la Terra Mitjana, el Mode Gambús intervé per donar-te un cop de mà.

QUÈ ÉS EL JOC DE ROL EN SOLITARI?

El Mode Gambús no requereix un Mestre del saber, la qual cosa permet a un sol jugador emprendre viatges com un aventurer solitari al perillós món de la Terra Mitjana.

El concepte de joc de rol de llapis i paper en solitari s’origina en les novel·les de “tria la teva aventura” dels anys 70 i en les taules de generació aleatòria de masmorres de les primeres edicions dels jocs de rol més populars.

Des de llavors, les eines per al joc en solitari han evolucionat més enllà d’aquelles experiències. Els sistemes en solitari contemporanis estan dissenyats per oferir la mateixa narrativa flexible i atractiva per a un jugador en solitari que la que s’experimenta en una partida dirigida per un Mestre del saber.

Com que el joc de rol de llapis i paper sol ser una activitat de grup col·laborativa, potser et preguntaràs què fa que el joc de rol en solitari valgui la pena. Tot i que és una experiència diferent, pot ser igual de divertida i gratificant.

Si no n’estàs del tot convençut, pots plantejar-te el següent.

- ◆ Explora el món de Tolkien al teu propi ritme, sense necessitat de coordinar horaris amb altres persones.
- ◆ Gaudeix del control total del to i l’enfocament d’una campanya.
- ◆ Explora més a fons temes i assumptes que t’intriguin.
- ◆ Posa el focus en un personatge específic i centra’t en els seus objectius, habilitats i reptes.
- ◆ Si sovint fas de Mestre del saber, aquesta és la teva oportunitat de ser un heroi al món de la Terra Mitjana.

Si ja participes en una partida dirigida per un Mestre del saber, pots utilitzar el Mode Gambús per explorar altres aspectes del món de Tolkien. Potser empris aventures independents amb el teu heroi mentre els membres de la companyia estan separats, de manera semblant al que fa en Gândalf a *El hòbbit*. O pots experimentar les històries d’un personatge secundari de la campanya principal.

COM FUNCIONA

El Mode Gambús és un suplement de *L'Anell Únic*: les regles bàsiques són necessàries per al joc en solitari i es dona per suposat que es coneixen bé.

Tot i que a la pràctica el Mode Gambús difereix poc de l'experiència bàsica de *L'Anell Únic*, hi ha algunes distincions que faciliten l'experiència en solitari i ajuden a impulsar la narrativa sense un Mestre del saber al capdavant. Aquest suplement proporciona opcions i eines per ajudar a guiar les teves aventures en solitari a la Tercera Edat.

FILOSOFIA BÀSICA

Quan jugues a *L'Anell Únic* en Mode Gambús, guies el teu heroi mentre emprèn una missió. La teva història es pot centrar en missions assignades per un patró, o en objectius o problemes personals que obliguen el teu personatge a deixar enrere la comoditat de la llar.

Com a jugador en solitari, imagines aquestes aventures i actues des de la perspectiva del teu heroi. Tanmateix, també interpretes les conseqüències d'aquestes accions, introdueixes trobades i representes altres aspectes del món. Essencialment, actues com a heroi i com a Mestre del saber, utilitzant la teva intuïció i les eines d'aquest suplement per mantenir les sorpreses, els reptes i les oportunitats que fan que els jocs de rol siguin tan gratificants.

TAULES BÀSIQUES DEL MODE GAMBÚS

Tres noves taules que s'inclouen en aquest suplement són clau per jugar a *L'Anell Únic* en Mode Gambús.

- ♦ La *taula de Narració* (pàgina 10) ajuda a respondre preguntes senzilles sobre llocs, persones, criatures i esdeveniments. Utilitza aquesta taula quan normalment faries una pregunta al Mestre del saber de sí/no/potser com ara "Hi ha llum en aquest passadís?" o "Hi ha un herbolari en aquest poble?".
- ♦ La *taula de Saber* (pàgina 11) ajuda a inspirar respostes a preguntes més complexes i obertes o a revelar nous esdeveniments i situacions. Utilitza aquesta taula quan normalment demanaries detalls sobre el món que t'envolta al Mestre del saber, com ara "Qui veig que s'acosta pel camí?" o "Què trobo al cau del trol?".
- ♦ Les *taules de Bona i Mala fortuna* (pàgina 8) ofereixen suggeriments per a resultats narratius quan surt una runa  o un símbol  al dau de gesta.

Aquest suplement també inclou altres taules per ajudar a resoldre situacions i preguntes més específiques. Vegeu la pàgina 21 per al conjunt complet de taules del Mode Gambús.

FASE D'AVENTURES

De manera molt semblant a l'experiència bàsica de *L'Anell Únic*, la dinàmica de joc es divideix en diverses fases, la principal de les quals és la fase d'aventures. Aquesta experiència difereix lleugerament en el Mode Gambús. Pots trobar aquestes regles ampliades i modificades a la pàgina 15, però les principals diferències són les següents:

- ♦ No s'assignen rols durant els viatges, sinó que l'heroi en solitari reacciona a les situacions a mesura que sorgeixen, posant a prova les seves habilitats contra perills i obstacles.
- ♦ Una taula d'esdeveniments de viatge ampliada (pàgina 17) proporciona una experiència més profunda i variada per al jugador en solitari, oferint prou detalls per ajudar-te a imaginar les persones, els llocs i els enemics que trobes pel camí.
- ♦ Una nova actitud de combat: l'actitud d'Escaramussa (pàgina 15), ofereix a l'heroi solitari l'oportunitat de mantenir els enemics a distància, anant un pas per davant de l'Ombra.

FASE DE GERMANDAT

Hi ha poques diferències respecte a les regles bàsiques en la fase de germandat del Mode Gambús, durant la qual el teu heroi solitari descansa, es recupera i duu a terme activitats de temps lliure per guarir-se, recollir rumors o comunicar-se amb el seu patró. A la pàgina 20 hi ha les regles per al jugador en solitari.

JOC COOPERATIU

Aquest suplement està pensat per al joc en solitari, però també es pot fer servir per jugar amb dos o més jugadors d'una companyia petita, sense l'ajuda d'un Mestre del saber.

Quan jugues en grup sense Mestre del saber, la conversa normal que tindries amb altres jugadors s'amplia per incloure els detalls del món que us envolta. Quan sorgeix una pregunta o una situació que normalment resoldria o descriuria el Mestre del saber, el grup pot col·laborar per decidir què passa, o utilitzar eines com la taula de Narració (pàgina 10) i la taula de Saber (pàgina 11) per ajudar a trobar una resposta.

Amb el joc cooperatiu, és imprescindible que els jugadors comparteixin el protagonisme narratiu, i que cada participant "porti la veu cantant" de tant en tant a l'hora d'imaginar el món que envolta els herois. És important evitar que un jugador es converteixi en el Mestre del saber de manera efectiva; si cal, es poden fer torns per fomentar l'experiència col·laborativa.



EL TEU AVENTURER

Quan comencis una campanya amb el Mode Gambús, crea un heroi, de manera molt semblant a com ho faries en una campanya tradicional guiada per un Mestre del saber. Totes les cultures i vocacions dels herois estan a la teva disposició, i només hi ha lleugeres consideracions per a les virtuts, tal com s'indica a continuació.

Quan creïs el teu personatge en solitari, pensa en el tipus d'històries que vols explicar i en els temes que vols explorar. Buscador de tresors, Guarda i Missatger són vocacions molt adequades per a l'experiència del Mode Gambús, però totes funcionen bé.

CREACIÓ DEL TEU HEROI

EXPERIÈNCIA PRÈVIA

En assignar la teva experiència prèvia (pàgina 46 de les regles bàsiques), tens 15 punts per gastar, en lloc de 10. Això representa

el "trempe" i l'experiència addicional del teu heroi, adquirits en les seves aventures en solitari a la Terra Mitjana.

EL TEU REFUGI

Sense una companyia al teu costat, el refugi és un aspecte especialment important de la història del teu heroi. És allà on trobes aliats, amics i potser fins i tot família. Pensa per què el teu refugi representa no només un lloc segur per al teu heroi, sinó també una llar, amb un llum sempre encès per guiar-te de tornada des de les terres salvatges.

PUNTUACIÓ DE GERMANDAT

Com a jugador en solitari, la teva puntuació de Germandat és 3 més qualsevol bonificació addicional de virtuts, benediccions culturals i el patró. El teu valor de Germandat, en lloc de representar els vincles entre tu i la teva companyia, representa la teva connexió amb les comunitats que serveixes i les terres salvatges per on passes: una esperança que l'Ombra no pot afectar.

FOCUS DE GERMANDAT

Quan jugues amb un heroi solitari, no ets membre d'una companyia i no tens cap focus de Germandat. Pots ignorar aquest aspecte de la creació de personatges.

VIRTUTS

Quan triïs virtuts, llegeix-ne la descripció i busca qualsevol benefici específic per a la companyia. Com que no viatges com a part d'una Germandat, aquestes habilitats no influiran en la teva història.

Algunes virtuts culturals proporcionen beneficis exclusivament per a una companyia. Per exemple, la virtut dels hòbbits *Tres fan companyia* ofereix un augment del valor de Germandat i un focus de Germandat addicional. Un jugador en solitari es beneficia de més punts de Germandat, però no necessàriament d'un focus de Germandat addicional, per la qual cosa aquesta virtut no es recomana en el Mode Gambús.

Altres virtuts proporcionen beneficis per a una companyia, però també són valuoses per a un personatge en solitari. Per exemple, la virtut dels bardencs *Amic dels nans* dona un benefici per al combat quan el teu focus de Germandat és un nan, la qual cosa no seria útil en una campanya en Mode Gambús. Però també millora les teves interaccions amb els nans durant un consell. Depèn de tu decidir si la contrapartida val la pena. Com que ets un heroi solitari, no t'has de preocupar d'equilibrar les teves habilitats amb les dels altres en una Companyia. Tria el que millor s'adapti a la naturalesa del teu personatge.

NOU TRET DISTINTIU: GAMBÚS

Vagar en solitari per les terres salvatges de la Terra Mitjana enduix l'esperit i aguditzar els sentits, ja que t'obliga a estar sempre atent als perills de l'entorn. Els herois solitaris reben un tret distintiu addicional: Gambús. Mentre viatja, l'heroi es considera Inspirat en les tirades d'habilitat.

EL TEU PATRÓ

Potser l'elecció més important per a un heroi solitari és el seu patró. Un patró pot proporcionar la motivació per portar a terme una tasca o una missió, i ajudar a vincular el teu heroi amb el món en general. Incloure un patró pot ser una manera excel·lent de començar una campanya per a un personatge nou, i reunir-s'hi durant la fase de germandat ofereix l'oportunitat d'informar sobre el teu progrés o d'acceptar una nova tasca.

Quan triïs el teu patró, para molta atenció a les seves vocacions afavorides, així com als propòsits que té; assegura't que tots dos donin suport als teus objectius previstos amb el joc en solitari. Per als herois interessats a emprendre missions contra l'Ombra, en Gàndalf i la Guílraen són opcions atractives. Un heroi que busqui fama i relíquies perdudes pot trobar més adequats en Bilbo o en Balin.

MISSIONS DEL PATRÓ

A les taules següents, cada patró inicial té un conjunt de missions que s'ajusten als seus propòsits. Fes-les servir per inspirar la naturalesa d'una missió que dona un patró com a aventura inicial per al teu personatge, o com a pròxim objectiu dins d'una campanya en curs.

Per seleccionar la missió d'un patró, tria'n una que t'interessi, tira un dau d'èxit de 6 cares per a un resultat aleatori, o accepta les missions en seqüència començant per la primera. Imagina els detalls de la tasca tal com els revela el patró, i pensa les preguntes obertes que planteja cadascuna. Si la missió implica viatjar, identifica on cal anar. Si ni l'heroi ni el patró saben la destinació, pensa què has de fer per localitzar el teu objectiu.

Si fas preguntes al patró sobre la missió, pots imaginar la seva resposta com creguis que sigui adequat per a la naturalesa de la tasca, o utilitzar la taula de Narració i la taula de Saber per ajudar a inspirar la seva resposta. Deixa espai per a aspectes de la missió que siguin desconeguts tant per a tu com per al teu patró.



MISSIONS DE PATRÓ: BALIN, FILL DE FUNDIN

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

- | | |
|---|--|
| 1 | Uns murmuris foscos assolen un territori nan. Quina ombra sense nom aguaita a les terres salvatges? |
| 2 | Aquest artefacte trencat podria ser una arma poderosa. Quin és aquest objecte i qui té prou habilitat per tornar-lo a forjar? |
| 3 | Les ruïnes dels nans amaguen grans secrets... i armes contra l'Enemic. Com són aquestes ruïnes i quins tresors s'hi poden trobar? |
| 4 | Un company poderós ha caigut en la batalla contra l'Enemic. Qui és i què portava que fos vital per a la nostra supervivència? |
| 5 | Una fortalesa dels nans ara està en mans de l'Enemic. Qui lidera aquestes criatures infames i com han profanat aquest lloc sagrat? |
| 6 | Un lloctinent poderós de l'Enemic creix en poder. Qui és aquesta figura ombrívola i com ha aplegat seguidors? |



MISSIONS DE PATRÓ: BILBO SAQUET

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Aquesta exquisidesa és un plaer poc comú. Quin és aquest article tan preciós i on es pot trobar?
2	Explora la zona i pren nota dels punts d'interès significatius per ajudar a cartografiar-la. Com ha canviat el territori?
3	Els camins es tornen foscos i perillosos. Quin missatge vital dus i a qui l'has de lliurar?
4	Un text antic costa de desxifrar. Quina és la naturalesa d'aquest text i qui té els coneixements adequats per traduir-lo?
5	L'Enemic té un mapa d'especial importància. Quins secrets amaga aquest mapa i per què és vital?
6	Un artefacte de gran importància ha ressorgit. Quin és aquest objecte i per què l'hem de trobar abans que els enemics?

MISSIONS DE PATRÓ: CÍRDAN EL NAVILIER

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Els subministraments minven a mesura que l'Enemic s'apropa. Quin recurs vital per a la construcció de vaixells has de lliurar?
2	Un antic enemic dels elfs ha ressorgit i s'ha donat a conèixer. Qui és i quin és el seu motiu de rancor?
3	L'esperança flaqueja en aquests dies foscos, i cal viatjar a un far remot per revifar la seva flama. Quina presència ombrívola intenta impedir-ho?
4	Els nostres missatges cauen en mans de l'Enemic. Què els passa als nostres missatgers?
5	Un servent de l'Enemic té un artefacte de gran importància per als elfs. Qui és aquesta criatura i per què cobeja l'artefacte?
6	Els vaixells de les Rades Grises es construeixen amb fusta sagrada. Quina malaltia corromp aquests arbres?

MISSIONS DE PATRÓ: GÀNDALF EL GRIS

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	La gent necessita esperança en aquests temps foscos. On és aquest assentament remot i quines bones notícies els portes?
2	Tramet notícies dels moviments de l'Enemic al nostre aliat de confiança. Qui és aquest aliat i com ens pot ajudar?
3	Hem trobat un nou possible aliat. Qui és aquest aliat i què hem de fer per guanyar-nos la seva confiança?
4	No tenim clar el que veiem i el nostre camí és incert. Hem de capturar un servent de l'Enemic. Qui és i què sap?
5	Ens han arribat notícies d'una arma terrible que l'Enemic vol utilitzar. Quina és aquesta arma i qui la branda?
6	L'Ombra ha capturat un aliat. Qui és aquest aliat i on està empresonat?

MISSIONS DE PATRONA: GUÍLRAEN, FILLA DE DÍRHAEL

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Un muntaner ha desaparegut. Què li ha passat?
2	Un poderós servent de l'Enemic aguaita a prop. Qui és i per què ataca els nostres muntaners?
3	Hi ha patrulles enemigues que ronden pel camí, atacant mercaders i caravanes de subministraments. Qui lidera aquestes patrulles letals?
4	Una població ha caigut sota l'ull de l'Ombra. Per què és important aquest lloc?
5	S'apropen servents monstruosos de l'Enemic. Quina mena d'arma porten?
6	No hem rebut notícies d'un refugi remot de muntaners. Com estan els nostres aliats?

MISSIONS DE PATRÓ: TOM BOMBADIL I DAMA ORIFRAULA

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Les criatures de les terres salvatges pateixen un mal fosc. Quina és aquesta malaltia i quin ingredient rar té la clau per a una cura?
2	Una font sagrada raja negra per alguna malaltia de l'Ombra. Què contamina aquesta font i quina mena de criatura infame la custòdia?
3	Un grup de viatgers busca escorta per travessar les terres salvatges. Qui són i quina és la seva missió vital?
4	L'Ombra corromp un lloc sagrat. Quin és aquest lloc i quina presència infame el contamina?
5	Una planta preciosa floreix per primer cop en molts anys. Quina és aquesta planta i per què és tan vital?
6	Un arbre antic i sagrat acull una presència infame. Quina és aquesta ombra i com es pot purgar?

FITES D'EXPERIÈNCIA

A *L'Anell Únic*, els punts d'Experiència es guanyen a mesura que es juguen sessions de joc. Per defecte, cada jugador obté 3 punts d'Habilitat i 3 punts d'Aventura al final de cada sessió (vegeu pàgina 55 de les regles bàsiques). Si això funciona per al format de les teves sessions en Mode Gambús, no cal ajustar aquestes recompenses. Tanmateix, un avantatge del joc de rol de llapis i paper en solitari és la flexibilitat: les teves sessions poden durar uns minuts o unes hores, la qual cosa pot fer que les recompenses basades en sessions estiguin desconnectades dels esdeveniments i èxits de la teva història.

Si prefereixes adjudicar punts d'Habilitat sense lligar-los a l'estructura de sessions específiques, pots marcar el creixement del teu personatge a través de les *fites*.

Les fites són esdeveniments, experiències i assoliments clau per al teu heroi. Quan aconsegueixes una fita que es mostra a la taula següent, obtens la quantitat indicada de punts d'Habilitat o punts d'Aventura.

Si s'aplica més d'una fita a una escena o repte, tria'n només una. Per exemple, si derrotes una banda d'orcs com a part d'un encontre significatiu, podries considerar la fita com un encontre significatiu o una batalla perillosa, però no tots dos alhora.

Per altra banda, els punts d'Experiència es gestionen de la mateixa manera que a les regles bàsiques de *L'Anell Únic*. El teu heroi obté un nombre de punts d'Habilitat addicionals igual a la seva puntuació d'ENGINY durant cada fase de germandat de Yule (vegeu pàgina 120 de les regles bàsiques). Els punts d'Experiència es gasten en entrenament i creixement durant la fase de germandat (vegeu pàgina 119 de les regles bàsiques).

FITES D'EXPERIÈNCIA

FITA	PREMI
Acceptar la missió d'un patró	1 punt d'Aventura
Aconseguir un objectiu personal important	1 punt d'Aventura y 1 punt d'Habilitat
Completar la missió d'un patró	1 punt d'Aventura y 1 punt d'Habilitat
Completar un viatge significatiu	2 punts d'Habilitat
Enfrontar-te a un encontre significatiu durant un viatge	1 punt d'Habilitat
Revelar una localització o descobriment significatiu	1 punt d'Aventura
Superar un obstacle complicat	1 punt d'Habilitat
Participar en un consell	1 punt d'Habilitat
Sobreviure a un combat perillós	1 punt d'Aventura
Afrontar un Episodi de revelació	1 punt d'Aventura

EL SISTEMA

RESOLUCIÓ D'ACCIONS

Com a jugador en solitari, has de decidir quan cal fer tirades, una tasca que habitualment correspon al Mestre del saber. Pot semblar contraintuïtiu desafiar l'èxit del teu propi heroi, però tingues en compte que cada tirada de daus a *L'Anell Únic* presenta la mateixa oportunitat de triomf que de desesperació.

Tira quan hi hagi risc, és a dir, quan la possibilitat de fracassar afecti la narrativa. Per a més informació, consulta "Quan s'ha de tirar" a la pàgina 16 de les regles bàsiques.

CÀLCUL DELS NÚMEROS OBJECTIU

Fent servir l'alternativa que es presenta a les regles bàsiques (pàgina 18), els jugadors en solitari han de calcular el Número Objectiu (NO) restant els seus Atributs de 18 en comptes de 20. Això farà que el teu heroi sigui més capaç i autosuficient quan s'hagi d'enfrontar tot sol als desafiaments de la Terra Mitjana.

COM LLEGIR EL DAU DE GESTA

Quan duguis a terme una acció i vulguis donar un èmfasi addicional al desafiament en un moment emocionant, fes servir un

resultat que inclogui la runa de Gàndalf  o el símbol de l'Ull de Sàuron  per representar circumstàncies i esdeveniments que estan més enllà del control del teu heroi.

- ◆ Treure la runa  significa que una acció reeixida ha estat reforçada per la *bona fortuna*, com ara una ajuda inesperada, un terreny favorable o la follia d'un enemic. Per ajudar a inspirar un resultat aleatori, tira a la taula de Bona fortuna.
- ◆ Treure un fracàs amb el símbol  significa que el fracàs s'ha complicat per la *mala fortuna*, com ara una arma trencada, un terreny difícil o l'arribada de reforços enemics. Per ajudar a inspirar un resultat aleatori, tira a la taula de Mala fortuna.

Tingues en compte que pots passar per alt un resultat de  o . Només has de pensar en la naturalesa de l'èxit o el fracàs en el context de la situació i seguir endavant. Per als desafiaments i les accions clau, les taules de Bona i Mala fortuna poden ajudar a revelar noves complicacions, giris i beneficis inesperats.

TAULA DE BONA FORTUNA

DAU DE
GESTA RESULTAT

	L'Ull de l'Enemic es dirigeix cap a algun altre lloc. Redueix l'Atenció de l'Ull en 1.
1	Pots superar una amenaça sense atreure atenció.
2	Aconsegueixes el favor d'un aliat.
3	Un enemic revela la seva posició sense voler.
4	Et situes en terreny favorable.
5	Els enemics fugen del perill.
6	Trobes un objecte útil o en descobreixes informació.
7	El teu èxit infon esperança o determinació renovades.
8	Trobes un moment de consol o seguretat.
9	Descobreixes alguna informació que et pot ajudar en la missió.
10	Trobes una oportunitat adequada a la teva naturalesa o habilitats.
	Un aliat inesperat apareix o envia ajuda.

TAULA DE MALA FORTUNA

DAU DE
GESTA RESULTAT

	Les teves accions atreuen l'atenció de l'Ull de l'Enemic. Augmenta l'Atenció de l'Ull en 2.
1	Atreus atenció no desitjada.
2	Algú que té males intencions descobreix les teves accions.
3	Apareixen o veus enemics inesperats.
4	El terreny difícil o un entorn poc favorable obstaculitza les teves accions.
5	No tens l'equip adequat per a les circumstàncies.
6	Perds, es trenca o has de sacrificar una arma o objecte important.
7	Et turmenten visions o pensaments inoportuns.
8	Una antiga ferida o trauma et torna a afectar.
9	Descobreixes o t'adones d'alguna cosa que afegeix una complicació a la missió.
10	T'enfrontes a una dificultat oposada a la teva naturalesa o habilitats.
	Un aliat es converteix en un destorb o una responsabilitat.

TAULA D'ÈXITS ESPECIALS D'HABILITAT

GASTA 1 SÍMBOL
D'ÈXIT PER...

DESCRIPCIÓ

Obtenir informació	Obtens informació addicional, no necessàriament relacionada amb la tasca que estaves fent. Per exemple, mentre ajudes una persona malalta amb una tirada de GUARIR , descobreixes rastres de verí. O bé localitizes un sentinella mentre entres d'amagat en unes ruïnes amb una tirada de SIGIL .
Fer-ho en silenci	Aconsegueixes el teu objectiu sense fer soroll o sense atreure cap mena d'atenció.
Anar de pressa	Duus a terme la tasca que intentaves en un termini més curt (aproximadament en la meitat del temps previst).
Estendre la influència	Pots influir en més individus que el nombre concret a qui dirigies l'acció. En general, cada símbol d'èxit gastat correspon a un individu o grup d'individus addicional. Per exemple, després d'una tirada de PERSPICÀCIA , veus una segona persona actuant de manera sospitosa en una taverna; o una tirada d' ENCORATJAR dirigida a mitja dotzena de persones et permet influir en tota una dotzena.
Generar un avantatge	Trasllades l'èxit per millorar la teva posició o confiança per a una tasca relacionada; sumes (1d) a la teva pròxima tirada d'habilitat.
Anul·lar un fracàs	Si jugues cooperativament amb altres jugadors, ajudes un altre heroi que hagi fracassat en la mateixa tirada d'habilitat; la tirada fracassada es considera un èxit.

ÈXIT ESPECIAL AL MODE GAMBÚS

Quan una acció reeixida també obté un o més símbols èlfics ☞ als daus d'Èxit, es tracta d'un resultat superior (vegeu la pàgina 18 de les regles bàsiques). A diferència dels capricis de la bona i la mala fortuna que indiquen la runa ♀ o el símbol ☞ al dau de gesta, aquest resultat es pot interpretar com una conseqüència directa de la preparació i les habilitats del teu personatge.

Si vols detallar la naturalesa i els beneficis d'un resultat superior per al joc en solitari, pots utilitzar la taula anterior, que és una alternativa a la taula d'Èxits especials de la pàgina 19 de les regles bàsiques. Com en aquella versió de la taula, pots especificar el resultat superior "gastant" els símbols que has tret per activar diversos resultats especials. Tria una de les opcions de la llista per a cada ☞ obtingut.

En combat, els símbols ☞ s'utilitzen per activar resultats especials basats en l'equip de combat de qui ataca (vegeu la pàgina 99 de regles bàsiques). A més, algunes virtuts culturals proporcionen beneficis específics per als símbols ☞. Si un resultat ja es detalla en altres regles o en una habilitat del personatge, fes servir aquesta descripció en lloc de la taula d'Èxits especials d'habilitat.

ÚS DELS NIVELLS DE RISC

Per al Mode Gambús, es recomana utilitzar els nivells de risc (pàgina 131 de les regles bàsiques) a l'hora de visualitzar i resoldre una acció arriscada. Això afegirà més varietat al resultat d'una acció que ha fracassat i t'ajudarà a resoldre'n les conseqüències.

La majoria de les accions que facis haurien de tenir un nivell de risc normal. Aquest és el valor per defecte, tret que decideixis que la situació en justifica un altre abans de fer la tirada. Si és adequat a les circumstàncies i ajuda a fer avançar la història, pots canviar un fracàs en una acció normal per un èxit acompanyat d'un esdeveniment negatiu.

Els nivells de risc poden ajudar a gestionar la intensitat de les teves aventures. A mesura que els perills i els fracassos s'acumulen, augmenta el nivell de risc per fer la situació més perillosa.

Els tres nivells de risc i les conseqüències d'un resultat que ha fracassat per a cadascun es resumeixen a la taula següent.

Si en algun moment no estàs segur del nivell de risc d'un desafiament, fes servir la taula de Narració (vegeu la pàgina següent). Pregunta a la taula de Narració: "El nivell de risc és normal?", fent que el resultat sigui "probable". Si la resposta és "no", fes que sigui perillós. Si la resposta és "no" amb un símbol ☞, fes que sigui una ximpleria.

NIVELLS DE RISC

NIVELL DE RISC	LA TIRADA FRACASSADA TÉ UN RESULTAT DE...	EXEMPLES
Normal	Fracàs simple O BÉ èxit funest	Evitar la guàrdia d'un fronteraire a la Comarca, entretenir una multitud de clients torrats en una taverna o pujar a un arbre alt.
Perillós	Fracàs funest	Robar bolets d'una granja vigilada per gossos ferotges, enfilar-se a una torre enrunada o provar de nedar en un riu d'aigües ràpides.
Ximpleria	Desastre!	Robar el que té a les butxaques un trol afamat, jugar a les endevinalles amb un drac o intercanviar insults amb un mag enutjat.

LA TAULA DE NARRACIÓ

Una de les eines més útils i versàtils a disposició del jugador en solitari és la taula de Narració. Fes servir aquesta taula quan tinguis preguntes que es puguin resoldre amb un “sí” o amb un “no”. Aquesta taula ajuda a resoldre qüestions que normalment respondria un Mestre del saber, revelant detalls del món i la intenció o accions d’altres personatges. Si fas una pregunta amb resultats favorables i desfavorables (des de la perspectiva del teu personatge), fes-la de manera que “sí” sigui el resultat positiu.

Després de fer la pregunta, estableix la probabilitat d’un “sí” utilitzant el rang que es mostra a la taula de Narració: segura, probable, mitjana, dubtosa o impensable. Si no n’estàs segur, fes que sigui mitjana. Llavors, tira un dau de gesta de 12 cares per saber la resposta.

- ◆ Fes la teva pregunta, de manera que “sí” sigui el resultat positiu.
- ◆ Estableix la probabilitat (per defecte, “mitjana”).
- ◆ Tira un dau de gesta i consulta la taula de Narració per a la resposta.

Tingues en compte també que treure la runa **P** o el símbol  dona com a resultat un sí o un no automàtics, respectivament, amb un resultat extrem o un gir.

TAULA DE NARRACIÓ

PROBABILITAT	TIRA UN DAU DE GESTA. LA RESPOSTA ÉS SÍ / AMB...
Segura	1 o més
Probable	4 o més
Mitjana	6 o més
Dubtosa	8 o més
Impensable	10
P : sempre sí, amb un resultat extrem o un gir	
 : sempre no, amb un resultat extrem o un gir	

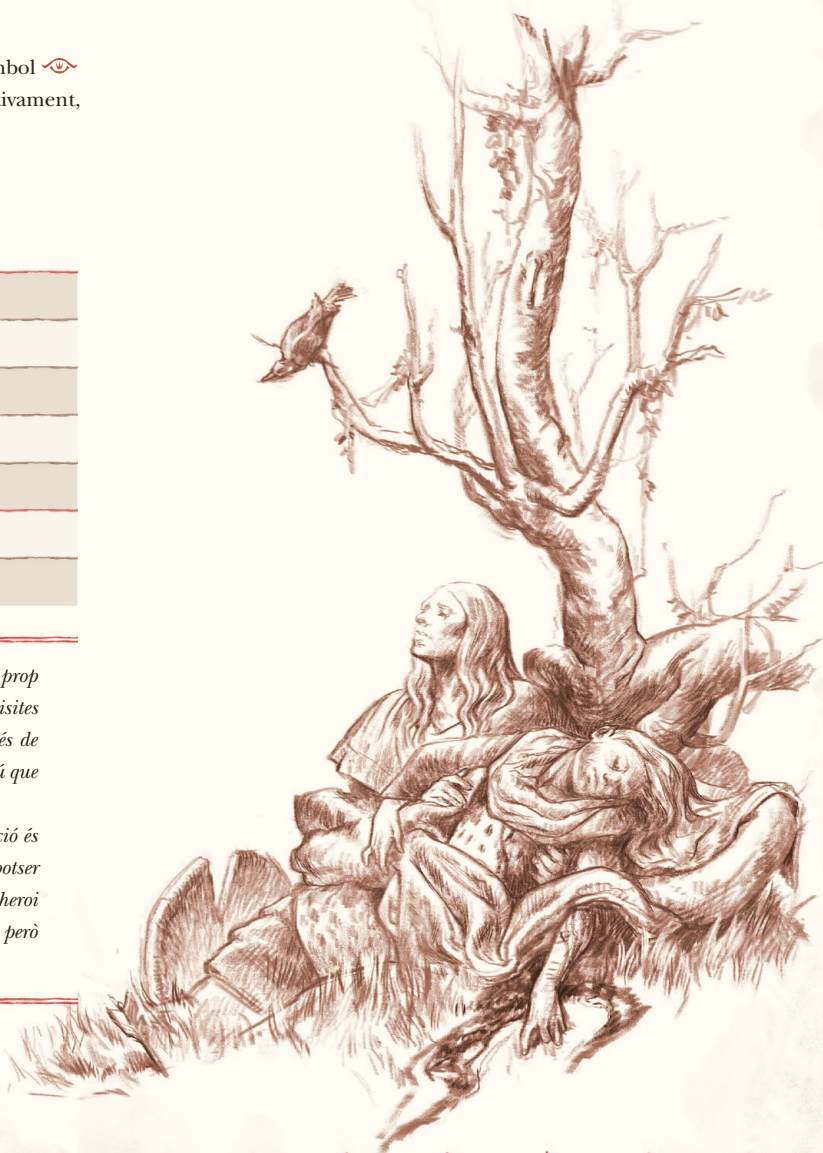
Per exemple, el teu heroi entra en una fonda que hi ha a prop de la carretera i tens el dubte de si hi reconeix algú de visites anteriors; una cara amiga seria una bona notícia després de passar molts dies a les terres salvatges. Preguntes: “Veig algú que conegui?”. Estableixes la probabilitat en dubtosa i tires.

*Treus una **P**, que d’acord amb la taula de Narració és “sempre sí, amb un resultat extrem o un gir”. Determines, potser amb l’ajuda de la taula de Saber (pàgina 11), que el teu heroi veu algú: una amiga que creia que l’Ombra li havia pres, però que ara ha trobat viva en aquesta fonda.*

CONFIA EN EL TEU INSTINT

No cal que tiris a la taula de Narració o a la taula de Saber cada vegada que tinguis una pregunta durant el joc en solitari. Sovint, la resposta serà òbvia segons com s’hagi desenvolupat la narració fins ara, el context de la pregunta, la naturalesa del teu heroi i la Terra Mitjana on vius. La taula de Narració és una eina per a quan realment no saps la resposta, si no et pots decidir o quan les possibilitats de sí, no o alguna cosa entremig presenten les mateixes oportunitats per a la diversió.

Quan tinguis dubtes, fins i tot amb eines com la taula de Narració i la taula de Saber a la teva disposició, confia en el teu instint; sovint la teva primera intuïció és la correcta.



LA TAULA DE SABER

Fes servir la taula de Saber per ajudar a revelar detalls quan fas una pregunta oberta sobre una situació o un esdeveniment. La taula inclou tres columnes: Acció, Aspecte i Focus. Pots tirar en una columna per obtenir una sola paraula, o en dues o més per generar una frase. La taula de Saber és especialment útil per generar missions del patró o per determinar trets distintius de personatges que trobis en els teus viatges.

Per tirar a la taula, fes servir un dau de gesta de 12 cares per determinar la secció, i un dau d'èxit de sis cares per a la fila.

La taula de Saber pot respondre preguntes com:

- ♦ “Quina és la naturalesa d'aquests boscos?” (Aspecte)
- ♦ “Quina missió té el meu patró per a mi?” (Acció, Aspecte, Focus)
- ♦ “Què trobo a les ruïnes?” (Aspecte, Focus)

Segons la situació, el resultat es pot interpretar de manera literal o com una abstracció. Part de la diversió de jugar a rol en solitari és decidir com es relacionen aquestes endevinalles enigmàtiques amb la teva situació actual. Si un resultat no encaixa o costa d'interpretar en el context de la situació actual, torna a tirar o mira les files adjacents per trobar una resposta.

Per exemple, el teu heroi entra en una fonda que hi ha prop de la carretera i entre els clients reconeix una amiga que creia morta. Quan tires a la taula de Saber per determinar la connexió de l'heroi amb ella, treus una Acció de “Trencar” i un Focus de “Germandat”. Decideixes que l'heroi va viatjar un cop amb aquesta amiga en una companyia, i junts van lluitar moltes batalles i van recórrer moltes llegües, però també que la desaparició d'aquesta persona va portar a la fractura de la Germandat.



DAU DE GESTA: ☹️

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Abandonar	Corromput	Maledicció
2	Atacar	Cruel	Desesperació
3	Trair	Enganyós	Enemic
4	Corrompre	Pervers	Por
5	Derrotar	Enrunat	Ombra
6	Debilitar	Traïdor	Guerra

DAU DE GESTA: 1

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Ajudar	Actiu	Batalla
2	Arribar	Antic	Frontera
3	Esperar	Audaç	Impedimenta
4	Infringir	Brillant	Consell
5	Trencar	Trenat	Cort
6	Capturar	Desolat	Criatura

DAU DE GESTA: ♪

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Creure	Pròsper	Coratge
2	Potenciar	Bell	Deure
3	Defensar	Bo	Germandat
4	Perdonar	Amable	Esperança
5	Resistir	Gentil	Amor
6	Enfortir	Meravellós	Pau

DAU DE GESTA: 2

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Canviar	Fred	Fosc
2	Perseguir	Amagat	Mort
3	Ordenar	Perillós	Defensa
4	Controlar	Fosc	Profunditats
5	Fabricar	Difunt	Dubte
6	Desafiar	Defensat	Somni

DAU DE GESTA: 3

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Exigir	Desolat	Destí
2	Descobrir	Destruït	Foc
3	Dissimular	Terrible	Poble
4	Suportar	Buit	Seguidors
5	Fugir	Maligne	Cobdícia
6	Evitar	Esvanir	Refugi

DAU DE GESTA: 5

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Amagar	Lúgubre	Líder
2	Entorpir	Creixent	Llegenda
3	Acumular	Ocult	Vida
4	Retenir	Malastruc	Llum
5	Caçar	Impenetrable	Sort
6	Viatjar	Inspirador	Record

DAU DE GESTA: 7

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Persistir	Noble	Perill
2	Preservar	Obstruït	Pla
3	Prevenir	Vell	Poder
4	Refusar	Ominós	Profecia
5	Rebutjar	Obert	Recerca
6	Eliminar	Pacífic	Refugi

DAU DE GESTA: 9

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Matar	Rocós	Relat
2	Robar	Ferm	Força
3	Convocar	Afligit	Temps
4	Rendir	Tossut	Eina
5	Envoltar	Retorçat	Tresor
6	Amençar	Antinatural	Confiança

DAU DE GESTA: 4

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Explorar	Llunyà	Història
2	Trobar	Ferotge	Honor
3	Enfocar	Presagiós	Viatge
4	Reunir	Oblidat	Parent
5	Custodiar	Fràgil	Coneixement
6	Guiar	Horripilant	Terra

DAU DE GESTA: 6

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Liderar	Aïllat	Missatge
2	Aprendre	Imponent	Poder
3	Marxar	Perdut	Natura
4	Perdre	Amenaçador	Dolor
5	Lamentar	Poderós	Camí
6	Moure	Misteriós	Patró

DAU DE GESTA: 8

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Reomplir	Restablert	Endevinalla
2	Restablir	Arrecerat	Ruïnes
3	Maquinar	Silenciós	Rumor
4	Cercar	Senzill	Secret
5	Atrapar	Petit	Habilitat
6	Compartir	Ombrívol	Cançó

DAU DE GESTA: 10

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Transformar	Velat	Veritat
2	Bloquejar	Vigorós	Venjança
3	Enganyar	Fatigat	Riquesa
4	Descobrir	Salvatge	Arma
5	Sostenir	Miserable	Erms
6	Resistir	Jove	Desig



L'ULL DE MÓRDOR

Un heroi solitari és més discret que una Companyia sencera, però així i tot pot cridar l'atenció de l'Enemic. Fes servir la puntuació opcional d'Atenció de l'Ull, tal com es descriu a les pàgines 169 a 173 de les regles bàsiques, per fer un seguiment de la teva visibilitat davant l'Enemic i les accions de les forces de la foscor a la Terra Mitjana.

Tot i que aquestes regles són opcionals, es recomana fer-les servir amb el Mode Gambús com a mitjà per fer la campanya més dinàmica i reforçar l'Enemic i els sicaris de l'Ombra com a amenaces astutes i sempre presents.

VALOR INICIAL D'ATENCIÓ DE L'ULL

Calcula el teu valor d'Atenció de l'Ull inicial tal com es descriu a la pàgina 169 de les regles bàsiques. Comença amb una Atenció de l'Ull de 0 i ajusta-la de la següent manera:

- ◆ Suma 1 si tens un nivell de VALOR de 4 o més.
- ◆ Suma 1 si ets un nan.
- ◆ Suma 2 si ets un elf o un dúnadan.
- ◆ Suma 3 si ets un elf antic.
- ◆ Suma 1 per cada arma i armadura famosa que portis.

AUGMENTAR L'ATENCIÓ DE L'ULL

Fes servir les directrius detallades a les pàgines 170 i 171 de les regles bàsiques, tal com es descriu a continuació:

- ◆ Sempre que una tirada de daus feta fora de combat obtingui un símbol de , independentment de si la tirada ha estat un èxit o un fracàs, augmenta l'Atenció de l'Ull en 1 punt.
- ◆ Sempre que l'heroi rebí 1 o més punts d'Ombra fora de combat, augmenta el nivell d'Atenció de l'Ull en la mateixa quantitat.
- ◆ Els èxits màgics que utilitzen un artefacte meravellós o un objecte prodigiós poden augmentar l'Atenció de l'Ull, segons les directrius de la pàgina 170 de les regles bàsiques.

A més, un resultat de  a la taula de Mala fortuna (pàgina 8) augmentarà la puntuació d'Atenció de l'Ull en 2. Aquest augment és addicional a l'increment causat pel resultat inicial de  que ha provocat una tirada en aquesta taula. L'Ull està fixat en tu!

RESTABLIR L'ATENCIÓ DE L'ULL

La puntuació d'Atenció de l'Ull no augmenta durant una fase de germadat. Al començament de la següent fase d'aventures, restableix-la al seu valor inicial.

LLINDAR DE PERSECUCIÓ

El Llindar de persecució per a un heroi solitari és el mateix que per a una companyia, tal com es descriu a la pàgina 172 de les regles bàsiques. Fes servir la taula de Regions per al Llindar de persecució i la taula de Modificadors de persecució per establir el llindar.

TAULA DE REGIONS PER AL LLINDAR DE PERSECUCIÓ

LA REGIÓ QUE ES TRAVESSA ÉS UNA...	LLINDAR DE PERSECUCIÓ
Terra fronterera	18
Terra salvatge	16
Terra fosca	14

TAULA DE MODIFICADORS DE PERSECUCIÓ

MODIF. A LA PERSECUCIÓ	DESCRIPCIÓ
+4	L'heroi està protegit per la benedicció d'un Mag o un altre personatge poderós.
+2	L'heroi viatja amb un nom fals, per camins poc transitats o duu a terme altres accions per ser discret i passar desapercebut.
-2	L'heroi ha guanyat un gran renom a la zona gràcies a alguna gesta excepcional.
-4	L'Enemic busca activament l'heroi, o coneix la seva missió o objectiu.

EPISODIS DE REVELACIÓ

Quan la teva Atenció de l'Ull iguala o supera el Llindar de persecució actual, t'has d'enfrontar a un Episodi de revelació.

En el Mode Gambús, un Episodi de revelació representa la influència i les accions de l'Enemic o d'altres poders sinistres o plens d'odi.

Per determinar la naturalesa de l'episodi, tira a la taula d'Episodis de revelació, tria un resultat de la taula o imagina una amenaça que representi millor la situació actual. Alguns episodis poden crear un perill o una complicació immediata per al teu heroi. D'altres desencadenen esdeveniments nefastos al món dels quals l'heroi (de moment) no n'és conscient, però que causaran complicacions futures. Si iniciis un Episodi de revelació fora de la percepció del teu heroi, pren-ne nota i pensa com es pot revelar més endavant.

Un cop hagis activat un Episodi de revelació, restableix l'Atenció de l'Ull al seu valor inicial.



TAULA D'EPISODIS DE REVELACIÓ

DAU DE GESTA EPISODI

	Un conflicte intern o una amenaça externa posa en perill el teu refugi.
1	Apareix un perill inesperat al camí, obligant-te a buscar una nova ruta.
2	La natura es corromp i es gira en contra teva.
3	Espies de l'Enemic trameten notícies de la teva missió.
4	Sicaris enemics et paren una emboscada o un parany.
5	Sicaris enemics et segueixen el rastre.
6	Un enemic s'apodera d'un lloc important.
7	Un objecte que portes té una maledicció o el busca un enemic.
8	Et sents temptat per alguna cosa molt desitjada, en detriment de la teva missió.
9	Unes mentides malicioses fan que els altres desconfiïn de tu o et tinguin por.
10	Sorgeix un conflicte entre aliats.
	Un aliat important es troba en perill.



FASE D'ADVENTURES

COMBAT

En el Mode Gambús, en lloc d'enfrontar-te als enemics colze a colze amb la teva companyia, estàs sol contra els adversaris. El Mode Gambús ofereix algunes eines per a l'heroi solitari, inclosa una nova actitud per donar una oportunitat als herois solitaris que porten arc.

EN INFERIORITAT NUMÈRICA I DE CONDICIONS

L'experiència en solitari a *L'Anell Únic* sovint està plena de perills, i això mai no és tan evident com durant el combat. Sol, un aventurer pot quedar aclaparat fàcilment pels enemics. Fes servir eines com l'actitud d'Escaramussa i la seva tasca associada, Guanyar terreny, per mantenir-te en moviment. I quan les coses pintin malament, no dubtis a fugir del combat per poder lluitar un altre dia.

ACTITUD D'ESCARAMUSSA

El combat en el Mode Gambús funciona de manera molt semblant al de les regles bàsiques de *L'Anell Únic*, amb un nombre de descàrregues inicials (segons la distància entre els combatents) que precedeixen el combat cos a cos.

Però per als herois que prefereixen els arcs i les armes llançables, l'actitud d'Escaramussa permet a un heroi solitari lluitar "en moviment", intercanviant atacs a distància mentre cerca posicions avantatjoses des de les quals atacar.

ACTITUD D'ESCARAMUSSA (COMBAT A DISTÀNCIA)

Lluites en moviment, aprofitant el terreny i intercanviant descàrregues amb enemics que et persegueixen o que fugen.

- ◆ Només pots atacar els teus adversaris amb armes a distància. Els adversaris que t'ataquen amb armes cos a cos *resten* (1d), mentre que els que t'ataquen amb armes a distància no pateixen cap penalització.
- ◆ Per a les tirades d'atac a distància, *restes* (1d).
- ◆ Per escapar del combat, tira per al teu atac a distància (sense *restar* [1d] a la tirada). Si tens èxit, no infligeixes cap dany, sinó que marxes del camp de batalla; si fracasses, continues enfrontat.
- ◆ Tasca de combat: Guanyar terreny.

GUANYAR TERRENY — ACTITUD D'ESCARAMUSSA

Els combatents en moviment poden cercar una posició avantatjosa contra els seus enemics, parant emboscades o disparant des d'un punt elevat. Per fer-ho, el jugador que actua fa una tirada d'ATLETISME o BUSCAR com a acció principal de la ronda.

Si la tirada té èxit, qui ataca *suma* (1d) a la seva pròxima tirada d'atac a distància, més un altre (1d) per cada símbol d'Èxit ☞ obtingut. Aquests daus de bonificació també es poden utilitzar en una tirada d'atac a distància per escapar del combat (vegeu "Actitud d'Escaramussa").

COMPLICACIONS I AVANTATGES

Sense un Mestre del saber, el jugador en solitari ha de decidir si el seu heroi i els adversaris lluiten amb complicacions o avantatges.

De vegades és clar segons l'entorn i les circumstàncies de la batalla: l'heroi lluita amb aigua fins als genolls o dispara fletxes a gran distància. Treure una runa 🏹 o un símbol 🏹 també pot servir de desencadenant per a una complicació o un avantatge per fer que un combat sigui més complex i interessant.

ACCIONS DELS ADVERSARIS

En el Mode Gambús, el jugador en solitari es troba en la posició única de controlar tant el seu heroi com els adversaris que troba al camí.

En combat, un adversari utilitza l'arma més adequada a la situació, segons l'actitud de l'heroi. Si es pot aplicar més d'una arma, l'adversari utilitza la que li dona més avantatge o la probabilitat més gran de causar dany.

DANY ESPECIAL

Quan gastis símbols per activar el dany especial d'un adversari, fes servir el resultat de dany especial Cop potent, tret que l'adversari tingui una opció de dany especial al seu perfil.

HABILITATS MALIGNES

Si utilitzar una habilitat maligna d'un adversari li donaria un avantatge clar en combat, la fa servir, gastant la Determinació o l'Odi necessaris. Si l'habilitat comporta un cost o un risc per a l'adversari o els seus aliats, pots preguntar a la taula de Narració (pàgina 10) per determinar el comportament de l'enemic.

LLUITAR CONTRA UN MATEIX

Fer de Mestre del saber i dirigir enemics contra el teu propi heroi de vegades pot semblar forçat, però pensa que l'objectiu d'un combat no és "guanyar", sinó presentar una batalla emocionant, interessant o important; alguna cosa que aportï a la narrativa i desafii el teu heroi, independentment del resultat.

Quan tinguis dubtes, segueix la "regla del que t'engresca". Fes que passin coses interessants i dinàmiques. Organitza una batalla que seria emocionant de presenciar. Inspira't en les teves batalles èpiques i escenes d'acció preferides del cinema i la literatura. Recorda que la taula de Narració i la taula de Saber són eines que sempre tens disponibles.

CONSELLS

Els consells impliquen que el teu heroi es presenti davant de figures importants en un entorn formal. Representen esdeveniments socials de gran importància, que sovint impliquen la discussió d'esdeveniments vitals o negociacions tenses.

Per a un heroi en solitari, els consells es resolen tal com es descriu a les regles bàsiques (pàgina 104), amb algunes directrius addicionals que es detallen a continuació.

DETERMINACIÓ DE LA RESISTÈNCIA

Com a les regles bàsiques de *L'Anell Únic*, comences un consell determinant la resistència, basada en l'objectiu del teu heroi en la interacció: 3 per una petició raonable, 6 per una d'agosarada i 9 per una d'inacceptable.

Si no estàs segur de quina resistència comporta el teu objectiu, tria dues de les opcions, fes que una d'elles sigui probable i tira a la taula de Narració (pàgina 10) per saber si la resposta és "sí" per a l'opció probable. Si surt que "no", és l'altra.

INTERPRETAR LES INTERACCIONS

Com a jugador en solitari, pot resultar estrany o poc intuïtiu interpretar els diferents papers tot sol. Tanmateix, és important que els teus consells no es converteixin en només una sèrie de tirades de daus. Reflexiona sobre les discussions que es produeixen; les diferents motivacions en joc i els desacords que poden sorgir.

Quan tinguis un dubte específic sobre la resposta d'un personatge durant un consell, pots preguntar a la taula de Narració (pàgina 10) per obtenir una resposta de "sí" o "no". Si tens una pregunta més general sobre la naturalesa d'un tema o resposta, fes servir la taula de Saber (pàgina 11) i imagina què significa la resposta en el context dels personatges i la conversa.

VIATGES

A *L'Anell Únic*, els viatges són un aspecte clau a l'hora d'emprendre missions i encàrrecs. Per a un heroi solitari, aquests viatges ofereixen l'oportunitat d'explorar el l'imaginatiu món de Tolkien, enfrontar-se a incerteses i perills, i posar a prova les seves habilitats. L'estructura dels viatges a *L'Anell Únic* és perfecta per a les aventures en Mode Gambús, perquè introdueixen encontres i obstacles de manera orgànica i ofereixen un objectiu clar per al teu personatge.

Els viatges per a un heroi solitari es resolen principalment com es descriu a les regles bàsiques (pàgina 108), amb alguns canvis que es detallen a continuació. Els herois també tenen accés al tret distintiu Gambús (pàgina 5).

QUAN FER SERVIR LES REGLES DE VIATGE

Tal com es descriu a les regles bàsiques (pàgina 109), les regles per a la resolució de viatges s'han d'utilitzar quan es viatja a una destinació específica a través de terres perilloses. Si hi ha prou incertesa o perill per justificar una prova d'habilitat, però el viatge no mereix les regles de viatge completes, pots veure com te'n surts amb una tirada de VIATJAR. Per als viatges mundans dins de territori segur, o quan tornes a casa pel mateix camí, el destí del teu viatge es pot resoldre sense cap tirada.

PARTIR CAP AL DESCONEGUT

Quan jugues a *L'Anell Únic* com a part d'una companyia amb un Mestre del saber, normalment tens un coneixement limitat de la teva destinació i del que hi ha al llarg del camí. Com a jugador en solitari, has d'equilibrar la informació necessària per gestionar el viatge amb el punt de vista del teu personatge.

Per resoldre un viatge i imaginar els llocs i les persones que trobes, fes servir les eines que *L'Anell Únic* dona als Mestres del saber, com ara mapes, taules aleatòries i informació de la regió. A més, pots fer servir la taula de Narració (pàgina 10), la taula de Saber (pàgina 11) i altres taules incloses en aquest suplement per ajudar a salvar la distància entre els teus coneixements com a personatge i els que normalment proporcionaria un Mestre del saber.

Si el teu heroi ha viatjat molt i té experiència, hi haurà més coincidència entre la informació necessària per gestionar el viatge i els seus coneixements. Si el teu heroi és un aventurer novell i no coneix el món més enllà de casa seva, hauràs de fer servir les eines del Mestre del saber sense deixar que aquesta informació influeixi en les decisions des de la perspectiva del teu personatge.

ROLS DE VIATGE

Els rols de viatge no es fan servir en el Mode Gambús. En lloc d'això, el teu heroi s'ha d'encarregar de tots els aspectes del viatge; encara tiraràs per als esdeveniments (vegeu més avall), però aquests esdeveniments estan directament vinculats a les habilitats en lloc dels rols.

ESDEVENIMENTS DE VIATGE EN SOLITARI

DAU DE GESTA	ESDEVENIMENT	CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT	PUNTS DE FATIGA SOFERTS
	Desgràcia terrible	Si la tirada fracassa, quedes Ferit.	3
1	Desesperació	Si la tirada fracassa, sofreixes 2 punts d'Ombra (Por).	2
2 a 3	Males decisions	Si la tirada fracassa, sofreixes 1 punt d'Ombra (Por).	2
4 a 7	Contratemp	Si la tirada fracassa, afegeixes 1 dia a la durada del viatge i sofreixes 1 de Fatiga addicional.	2
8 a 9	Drecera	Si la tirada té èxit, redueix la durada del viatge en 1 dia.	1
10	Trobada fortuïta	Si la tirada té èxit, no sofreixes Fatiga i pots improvisar un encontre favorable pel teu heroi.	1
	Vista esplèndida	Si la tirada té èxit, recuperes 1 d'Esperança.	—

ESDEVENIMENTS DE VIATGE EN SOLITARI

Per resoldre els esdeveniments de viatge per a un heroi solitari, salta't el pas de l'objectiu de l'esdeveniment (pàgina 112 de les regles bàsiques). En lloc d'això, l'objectiu sempre ets tu i l'habilitat que es posa a prova ve determinada per la seva naturalesa.

Tal com es descriu a la pàgina 113 de les regles bàsiques, tira a la taula d'Esdeveniments de viatge per determinar el tipus d'esdeveniment.

La teva ubicació actual afecta aquesta tirada de la següent manera:

- ◆ Si és en una Terra fronterera, fes una tirada *afavorida* amb el dau de gesta.
- ◆ Si és en una Terra salvatge, tira un dau de gesta.
- ◆ Si és en una Terra fosca, fes una tirada *desfavorida* amb el dau de gesta.

La taula d'Esdeveniments de viatge de dalt està lleugerament modificada respecte a la versió de les regles bàsiques per centrar-se en un heroi solitari.

Un cop determinat el tipus d'esdeveniment, tria una de les opcions següents per ajudar a imaginar la naturalesa de l'esdeveniment i el desafiament o l'oportunitat a què s'enfronta el teu personatge.

- ◆ Basant-te en el resultat de la taula d'Esdeveniments de viatge en solitari, imagina un incident o una oportunitat que s'ajusti a la situació i l'entorn actuals. Després, fes una prova utilitzant una habilitat adequada: **EXPLORAR**, **ALERTA** o **CAÇAR**. Consulta la taula d'Esdeveniments de viatge en solitari per a les conseqüències d'aquesta tirada d'habilitat.
- ◆ Revela la naturalesa de l'esdeveniment utilitzant una de les taules de Detalls de l'esdeveniment (vegeu més avall).

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT

Per ajudar a imaginar la naturalesa d'un esdeveniment, fes servir una de les taules de Detalls de l'esdeveniment per ampliar la informació que proporciona la taula d'Esdeveniments de viatge en solitari.

Primer, selecciona la taula adequada per al tipus d'esdeveniment i comprova el resultat tirant un dau d'èxit. Per accelerar

el procés, pots tirar aquest dau d'èxit juntament amb el dau de gesta ja quan tiris a la taula d'Esdeveniments de viatge en solitari.

Dedica un moment a imaginar la naturalesa de l'incident o l'oportunitat utilitzant el que diu la taula de Detalls de l'esdeveniment. Si necessites més informació, pots utilitzar la taula de Narració (pàgina 10) o la taula de Saber (pàgina 11) per respondre preguntes sobre l'esdeveniment.

Un cop hakis imaginat l'esdeveniment i la resposta del teu personatge, fes la tirada d'habilitat indicada. Tal com es descriu a les regles de viatge normals, si l'esdeveniment té lloc en un hexàgon que suggereix un terreny difícil, *resta* (1d) en aquesta tirada. Si l'esdeveniment passa en una carretera, *suma* (1d).

Finalment, resol l'escena utilitzant la conseqüència i els punts de Fatiga soferts o eliminats tal com es mostra a cada taula de Detalls de l'esdeveniment.

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT:
DESGRÀCIA TERRIBLE

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Confrontació terrible	Encontre significatiu
2	Depredador rival	CAÇAR per evitar ser caçat
3	Clima violent	EXPLORAR per trobar refugi
4	Perill ocult	ALERTA per evitar caure en un perill
5	Terreny perillós	EXPLORAR per trobar una ruta més segura
6	Enemic que sotja	ALERTA per detectar la presència maligna

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, quedes Ferit.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 3

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: DESESPERACIÓ

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Servents de l'Enemic	Encontre significatiu
2	Tempesta torrencial	EXPLORAR per trobar el camí menys exposat
3	Presència de malson	ALERTA per percebre el perill
4	Vigor que s'esvaeix	CAÇAR per obtenir aliment
5	Lloc corromput	EXPLORAR per trobar la sortida
6	Escena macabra o presagi funest	ALERTA per estar previngut

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, sofreixes 2 punts d'Ombra (Por).

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: MALES DECISIONS

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Provisions mal gestionades	CAÇAR per reomplir les reserves
2	Camí erroni	EXPLORAR per refer els teus passos
3	Perill passat per alt	ALERTA per fugir amb seguretat
4	Presa perduda	CAÇAR per seguir el rastre
5	Entorn desorientador	EXPLORAR per trobar el camí
6	Visions pertorbadores	ALERTA per superar la foscor

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, sofreixes 1 punt d'Ombra (Por).

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: CONTRATEMS

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Fauna escassa	CAÇAR per trobar el que pugués
2	Direcció perduda	EXPLORAR per trobar el camí
3	Camí obstruït	ALERTA per saber com passar
4	Presa esquerpa	CAÇAR per seguir el rastre
5	Terreny difícil	EXPLORAR per travessar-lo amb seguretat
6	Enemics errants	ALERTA per percebre la seva arribada

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, afegeixes 1 dia a la durada del viatge i sofreixes 1 de Fatiga addicional.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: DRECERA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Pista d'animals	CAÇAR per travessar el camí
2	Camí aïllat	EXPLORAR per orientar-te per les terres salvatges
3	Rastre útil	ALERTA per seguir el rastre
4	Animal guia	CAÇAR per seguir-lo a distància
5	Temps favorable	EXPLORAR per aprofitar-ho al màxim
6	Punt de referència familiar	ALERTA per reconèixer el lloc

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, redueix la durada del viatge en 1 dia.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 1

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: TROBADA FORTUITA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Caçador solitari	CAÇAR per intercanviar històries
2	Company de viatge	EXPLORAR per saber més sobre el camí que tens al davant
3	Observador discret	ALERTA per descobrir-lo
4	Bèstia noble	CAÇAR per comunicar-t'hi
5	Campament aïllat	EXPLORAR per trobar el camí fora pistes
6	Reunió de bon auguri	Encontre significatiu

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, no sofreixes Fatiga i pots improvisar un encontre favorable pel teu heroi.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 1

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: VISTA ESPLÈNDIDA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Criatures majestuosos	CAÇAR per observar-les sense espantar-les
2	Vista inspiradora	EXPLORAR per arribar a un mirador
3	Ésser benèvol	ALERTA per sentir la seva presència
4	Proveïment abundant	CAÇAR per reomplir les teves racions
5	Monument antic	ALERTA per reconèixer la seva importància
6	Santuari pacífic	Encontre significatiu

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, recuperes 1 d'Esperança.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: —

ENCONTRES SIGNIFICATIUS

Un resultat d'*Encontre significatiu* en una taula de Detalls de l'esdeveniment indica un esdeveniment que no s'ha de resoldre amb una única tirada d'habilitat. En lloc d'això, dona més atenció a aquest esdeveniment tractant-lo com un encontre o una escena ampliada. Aquesta escena pot incorporar, segons convingui, tirades d'habilitat, combat, un consell o una tasca d'habilitat.

També pots optar per convertir qualsevol dels resultats detallats dels esdeveniments en un Encontre significatiu en lloc d'utilitzar una única prova d'habilitat. D'aquesta manera, dones més rellevància a un desafiament o oportunitat específica si t'interessa especialment o és particularment rellevant per al teu heroi o les seves missions. Superar un desafiament com a part d'un Encontre significatiu pot donar experiència com a fita de l'heroi (pàgina 7).

RESOLUCIÓ D'ESDEVENIMENTS PER A UN ENCONTRE SIGNIFICATIU

Per a un encontre significatiu que no es decideix mitjançant una única tirada d'habilitat, encara has de determinar el resultat global quan apliquis les conseqüències per a l'esdeveniment de viatge. Per fer-ho, decideix si ha estat finalment favorable per al teu personatge.

- ◆ Si has aconseguit superar un desafiament o ha estat un esdeveniment en general positiu, tracta-ho com una tirada d'habilitat reeixida.
- ◆ Si no has superat un desafiament, o has trobat dificultats o complicacions greus, utilitza el resultat de fracàs.

COM DONAR VIDA ALS VIATGES

Per a un heroi solitari, pot ser temptador passar per la seqüència de viatge sense posar atenció a la narrativa en curs. Evita-ho dedicant temps a planificar l'orientació tal com ho faria el teu personatge, amb la informació limitada que té a la seva disposició. Després de cada prova de marxa o esdeveniment, imagina els detalls de l'aventura. Quin temps fa? Quina és la naturalesa del terreny i del camí? Què veus o trobes? On acampes i com t'inspira o et posa nerviós l'entorn?

Fes servir els mapes, les descripcions de zones i les taules que es proporcionen a les regles bàsiques i als suplementes de L'Anell Únic per ajudar a revelar la naturalesa del teu entorn. Si tens una pregunta específica, fes servir la taula de Narració (pàgina 10). Si vols inspiració per a la naturalesa d'un encontre o del teu entorn, fes servir la taula de Saber (pàgina 11).

VIATGES EN EL JOC COOPERATIU

Quan jugues cooperativament sense un Mestre del saber, una companyia petita de dos herois pot utilitzar la versió del Mode Gambús de les regles de viatge que es descriuen en aquest suplement. No cal triar rols, però cadascú ha de descriure a què es

dedica durant el viatge i resoldre els esdeveniments en conseqüència. Tingues cura d'equilibrar el protagonisme dels esdeveniments entre els dos herois. Si no estàs segur de quin heroi és l'objectiu d'un esdeveniment, fes una tirada aleatòria per decidir-ho.

Una companyia de tres o més herois hauria d'utilitzar els rols i la seqüència de viatge tal com s'indica a les regles bàsiques de *L'Anell Únic*.

En ambdós casos, utilitza la versió original de la taula d'Esdeveniments de viatge quan juguis cooperativament (pàgina 112 de les regles bàsiques) per incloure adequadament la companyia en les conseqüències d'un esdeveniment. Com en el joc en solitari, pots utilitzar les taules de Detalls de l'esdeveniment per obtenir més informació sobre la naturalesa d'un esdeveniment.

FASE DE GERMANDAT

La fase de Germandat és un segment del joc dirigit pel jugador en què un heroi visita un refugi per reflexionar sobre les seves aventures, descansar i recuperar-se, i dur a terme projectes personals.

L'estructura de la fase de germandat, tal com es descriu a les pàgines 118 a 120 de les regles bàsiques de *L'Anell Únic*, no canvia per als jugadors en solitari. Pots establir la durada i la ubicació de la fase de germandat segons la teva situació actual, amb una pausa més llarga per a Yule aproximadament cada tres fases de germandat. Faràs actualitzacions per gastar els punts d'Experiència acumulats a través de fites i seleccionaràs una o més tasques.

Dedica temps a imaginar les interaccions i activitats del teu heroi durant la fase de germandat. Per a l'aventurer solitari, aquesta és una bona oportunitat per gaudir de la calidesa de la comunitat abans de tornar a endinsar-se sol a les terres salvatges. Gran part del que defineix la història del teu personatge és com es relaciona amb els altres i quins objectius personals vol aconseguir amb la comoditat de la seguretat i el temps.

RECUPERACIÓ ESPIRITUAL PER ALS HEROIS SOLITARIS

Com es detalla a la pàgina 119 de les regles bàsiques, el Mestre del saber normalment determinaria el nombre de punts d'Ombra a eliminar durant la fase de germandat. Com a jugador en solitari, ets tu qui decideix quants punts d'Ombra eliminar segons com hagin impactat les teves accions en la lluita contra l'avenç de l'Ombra.

- ◆ Si les teves accions han interferit ni que sigui de manera marginal amb el retorn de l'Ombra, elimines 1 punt d'Ombra.
- ◆ Si les teves gestes han entorpit o danyat activament l'Enemic, elimines 2 punts d'Ombra.
- ◆ Si has acomplert gestes que atraurien l'atenció del mateix Senyor Fosc, o almenys d'un dels seus servents principals, elimines 3 punts d'Ombra.



apèndix: recull de taules

FITES D'EXPERIÈNCIA

FITA	PREMI
Acceptar la missió d'un patró	1 punt d'Aventura
Aconseguir un objectiu personal important	1 punt d'Aventura y 1 punt d'Habilitat
Completar la missió d'un patró	1 punt d'Aventura y 1 punt d'Habilitat
Completar un viatge significatiu	2 punts d'Habilitat
Enfrontar-te a un encontre significatiu durant un viatge	1 punt d'Habilitat
Revelar una localització o descobriment significatiu	1 punt d'Aventura
Superar un obstacle complicat	1 punt d'Habilitat
Participar en un consell	1 punt d'Habilitat
Sobreviure a un combat perillós	1 punt d'Aventura
Afrontar un Episodi de revelació	1 punt d'Aventura

TAULA DE BONA FORTUNA

DAU DE
GESTA RESULTAT

	L'Ull de l'Enemic es dirigeix cap a algun altre lloc. Redueix l'Atenció de l'Ull en 1.
1	Pots superar una amenaça sense atreure atenció.
2	Aconsegueixes el favor d'un aliat.
3	Un enemic revela la seva posició sense voler.
4	Et situes en terreny favorable.
5	Els enemics fugen del perill.
6	Trobes un objecte útil o en descobreixes informació.
7	El teu èxit infon esperança o determinació renovades.
8	Trobes un moment de consol o seguretat.
9	Descobreixes alguna informació que et pot ajudar en la missió.
10	Trobes una oportunitat adequada a la teva naturalesa o habilitats.
	Un aliat inesperat apareix o envia ajuda.

TAULA DE MALA FORTUNA

DAU DE
GESTA RESULTAT

	Les teves accions atreuen l'atenció de l'Ull de l'Enemic. Augmenta l'Atenció de l'Ull en 2.
1	Atreus atenció no desitjada.
2	Algú que té males intencions descobreix les teves accions.
3	Apareixen o veus enemics inesperats.
4	El terreny difícil o un entorn poc favorable obstaculitza les teves accions.
5	No tens l'equip adequat per a les circumstàncies.
6	Perds, es trenca o has de sacrificar una arma o objecte important.
7	Et turmenten visions o pensaments inoportuns.
8	Una antiga ferida o trauma et torna a afectar.
9	Descobreixes o t'adones d'alguna cosa que afegeix una complicació a la missió.
10	T'enfrontes a una dificultat oposada a la teva naturalesa o habilitats.
	Un aliat es converteix en un destorb o una responsabilitat.

TAULA DE NARRACIÓ

PROBABILITAT TIRA UN DAU DE GESTA.
LA RESPOSTA ÉS SÍ/AMB...

Segura	1 o més
Probable	4 o més
Mitjana	6 o més
Dubtosa	8 o més
Impensable	10
	sempre sí, amb un resultat extrem o un gir
	sempre no, amb un resultat extrem o un gir

LA TAULA DE SABER

DAU DE GESTA:

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Abandonar	Corromput	Maledicció
2	Atacar	Cruel	Desesperació
3	Trair	Enganyós	Enemic
4	Corrompre	Pervers	Por
5	Derrotar	Enrunat	Ombra
6	Debilitar	Traïdor	Guerra

DAU DE GESTA: 1

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Ajudar	Actiu	Batalla
2	Arribar	Antic	Frontera
3	Esperar	Audaç	Impedimenta
4	Infringir	Brillant	Consell
5	Trencar	Trenat	Cort
6	Capturar	Desolat	Criatura

DAU DE GESTA: 3

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Exigir	Desolat	Destí
2	Descobrir	Destruït	Foc
3	Dissimular	Terrible	Poble
4	Suportar	Buit	Seguidors
5	Fugir	Maligne	Cobdícia
6	Evitar	Esvanit	Refugi

DAU DE GESTA: 5

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Amagar	Lúgubre	Líder
2	Entorpir	Creixent	Llegenda
3	Acumular	Ocult	Vida
4	Retenir	Malastruc	Llum
5	Caçar	Impenetrable	Sort
6	Viatjar	Inspirador	Record

DAU DE GESTA:

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Creure	Pròsper	Coratge
2	Potenciar	Bell	Deure
3	Defensar	Bo	Germandat
4	Perdonar	Amable	Esperança
5	Resistir	Gentil	Amor
6	Enfortir	Meravellós	Pau

DAU DE GESTA: 2

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Canviar	Fred	Fosc
2	Perseguir	Amagat	Mort
3	Ordenar	Perillós	Defensa
4	Controlar	Fosc	Profunditats
5	Fabricar	Difunt	Dubte
6	Desafiar	Defensat	Somni

DAU DE GESTA: 4

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Explorar	Llunyà	Història
2	Trobar	Ferotge	Honor
3	Enfocar	Presagiós	Viatge
4	Reunir	Oblidat	Parent
5	Custodiar	Fràgil	Coneixement
6	Guiar	Horripilant	Terra

DAU DE GESTA: 6

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Liderar	Aïllat	Missatge
2	Aprendre	Imponent	Poder
3	Marxar	Perdut	Natura
4	Perdre	Amenaçador	Dolor
5	Lamentar	Poderós	Camí
6	Moure	Misteriós	Patró

DAU DE GESTA: 7

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Persistir	Noble	Perill
2	Preservar	Obstruït	Pla
3	Prevenir	Vell	Poder
4	Refusar	Ominós	Profecia
5	Rebutjar	Obert	Recerca
6	Eliminar	Pacífic	Refugi

DAU DE GESTA: 8

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Reomplir	Restablert	Endevinalla
2	Restablir	Arrecerat	Ruïnes
3	Maquinar	Silenciós	Rumor
4	Cercar	Senzill	Secret
5	Atrapar	Petit	Habilitat
6	Compartir	Ombrívol	Cançó

DAU DE GESTA: 9

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Matar	Rocós	Relat
2	Robar	Ferm	Força
3	Convocar	Afligit	Temps
4	Rendir	Tossut	Eina
5	Envoltar	Retorçat	Tresor
6	Amençar	Antinatural	Confiança

DAU DE GESTA: 10

DAU D'ÈXIT	ACCIÓ	ASPECTE	FOCUS
1	Transformar	Velat	Veritat
2	Bloquejar	Vigorós	Venjança
3	Enganyar	Fatigat	Riquesa
4	Descobrir	Salvatge	Arma
5	Sostenir	Miserable	Erms
6	Resistir	Jove	Desig

TAULA D'ÈXITS ESPECIALS D'HABILITAT

 GASTA 1 SÍMBOL
D'ÈXIT PER...

DESCRIPCIÓ

Obtenir informació	Obtens informació addicional, no necessàriament relacionada amb la tasca que estaves fent. Per exemple, mentre ajudes una persona malalta amb una tirada de GUARIR , descobreixes rastres de verí. O bé localitizes un sentinella mentre entres d'amagat en unes ruïnes amb una tirada de SIGIL .
Fer-ho en silenci	Aconsegueixes el teu objectiu sense fer soroll o sense atreure cap mena d'atenció.
Anar de pressa	Duus a terme la tasca que intentaves en un termini més curt (aproximadament en la meitat del temps previst).
Estendre la influència	Pots influir en més individus que el nombre concret a qui dirigies l'acció. En general, cada símbol d'èxit gastat correspon a un individu o grup d'individus addicional. Per exemple, després d'una tirada de PERSPICÀCIA , veus una segona persona actuant de manera sospitosa en una taverna; o una tirada de ENCORATJAR dirigida a mitja dotzena de persones et permet influir en tota una dotzena.
Generar un avantatge	Trasllades l'èxit per millorar la teva posició o confiança per a una tasca relacionada; <i>sumes (1d)</i> a la teva pròxima tirada d'habilitat.
Anul·lar un fracàs	Si jugues cooperativament amb altres jugadors, ajudes un altre heroi que hagi fracassat en la mateixa tirada d'habilitat; la tirada fracassada es considera un èxit.

NIVELLS DE RISC

NIVELL DE RISC	LA TIRADA FRACASSADA TÉ UN RESULTAT DE...	EXEMPLES
Normal	Fracàs simple O BÉ èxit funest	Evitar la guàrdia d'un fronteraire a la Comarca, entretenir una multitud de clients torrats en una taverna o pujar a un arbre alt.
Perillós	Fracàs funest	Robar bolets d'una granja vigilada per gossos ferotges, enfilar-se a una torre enrunada o provar de nedar en un riu d'aigües ràpides.
Ximpleria	Desastre!	Robar el que té a les butxaques un trol afamat, jugar a les endevinalles amb un drac o intercanviar insults amb un mag enutjat.

ESDEVENIMENTS DE VIATGE EN SOLITARI

DAU DE GESTA	ESDEVENIMENT	CONSEQÜÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT	PUNTS DE FATIGA SOFERTS
	Desgràcia terrible	Si la tirada fracassa, quedes Ferit.	3
1	Desesperació	Si la tirada fracassa, sofreixes 2 punts d'Ombra (Por).	2
2 a 3	Males decisions	Si la tirada fracassa, sofreixes 1 punt d'Ombra (Por).	2
4 a 7	Contratemp	Si la tirada fracassa, afegeixes 1 dia a la durada del viatge i sofreixes 1 de Fatiga addicional.	2
8 a 9	Drecera	Si la tirada té èxit, redueix la durada del viatge en 1 dia.	1
10	Trobada fortuïta	Si la tirada té èxit, no sofreixes Fatiga i pots improvisar un encontre favorable pel teu heroi.	1
	Vista esplèndida	Si la tirada té èxit, recuperes 1 d'Esperança.	—

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT:
DESGRÀCIA TERIBLE

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Confrontació terrible	Encontre significatiu
2	Depredador rival	CAÇAR per evitar ser caçat
3	Clima violent	EXPLORAR per trobar refugi
4	Perill ocult	ALERTA per evitar caure en un perill
5	Terreny perillós	EXPLORAR per trobar una ruta més segura
6	Enemic que sotja	ALERTA per detectar la presència maligna

CONSEQÜÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, estàs Ferit.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 3

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: DESESPERACIÓ

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Servents de l'Enemic	Encontre significatiu
2	Tempesta torrencial	EXPLORAR per trobar el camí menys exposat
3	Presència de malson	ALERTA per percebre el perill
4	Vigor que s'esvaeix	CAÇAR per obtenir aliment
5	Lloc corromput	EXPLORAR per trobar la sortida
6	Escena macabra o presagi funest	ALERTA per estar previngut

CONSEQÜÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, sofreixes 2 punts d'Ombra (Por).

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: MALES DECISIONS

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Provisions mal gestionades	CAÇAR per reomplir les reserves
2	Camí erroni	EXPLORAR per refer els teus passos
3	Perill passat per alt	ALERTA per fugir amb seguretat
4	Presa perduda	CAÇAR per seguir el rastre
5	Entorn desorientador	EXPLORAR per trobar el camí
6	Visions pertorbadores	ALERTA per superar la foscor

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, sofreixes 1 punt d'Ombra (Por).

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: DRECERA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Pista d'animals	CAÇAR per travessar el camí
2	Camí aïllat	EXPLORAR per orientar-te per les terres salvatges
3	Rastre útil	ALERTA per seguir el rastre
4	Animal guia	CAÇAR per seguir-lo a distància
5	Temps favorable	EXPLORAR per aprofitar-ho al màxim
6	Punt de referència familiar	ALERTA per reconèixer el lloc

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, redueix la durada del viatge en 1 dia.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 1

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: CONTRATEMP

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Fauna escassa	CAÇAR per trobar el que pugués
2	Direcció perduda	EXPLORAR per trobar el camí
3	Camí obstruït	ALERTA per saber com passar
4	Presa esquerra	CAÇAR per seguir el rastre
5	Terreny difícil	EXPLORAR per travessar-lo amb seguretat
6	Enemics errants	ALERTA per percebre la seva arribada

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada fracassa, afegeixes 1 dia a la durada del viatge i sofreixes 1 de Fatiga addicional.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 2

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: TROBADA FORTUÏTA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Caçador solitari	CAÇAR per intercanviar històries
2	Company de viatge	EXPLORAR per saber més sobre el camí que tens al davant
3	Observador discret	ALERTA per descobrir-lo
4	Bèstia noble	CAÇAR per comunicar-t'hi
5	Campament aïllat	EXPLORAR per trobar el camí fora pistes
6	Reunió de bon auguri	Encontre significatiu

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, no sofreixes Fatiga i pots improvisar un encontre favorable pel teu heroi.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: 1

DETALLS DE L'ESDEVENIMENT: VISTA ESPLÈNDIDA

DAU D'ÈXIT	ESDEVENIMENT	RESULTAT
1	Criatures majestuoses	CAÇAR per observar-les sense espantar-les
2	Vista inspiradora	EXPLORAR per arribar a un mirador
3	Ésser benèvol	ALERTA per sentir la seva presència
4	Proveïment abundant	CAÇAR per reomplir les teves racions
5	Monument antic	ALERTA per reconèixer la seva importància
6	Santuari pacífic	Encontre significatiu

CONSEQUÈNCIES DE LA TIRADA D'HABILITAT: si la tirada té èxit, recuperes 1 d'Esperança.

PUNTS DE FATIGA SOFERTS: —

TAULA DE REGIONS PER AL LLINDAR DE PERSECUCIÓ

LA REGIÓ QUE ES TRAVESSA ÉS UNA...	LLINDAR DE PERSECUCIÓ
Terra fronterera	18
Terra salvatge	16
Terra fosca	14

TAULA DE MODIFICADORS DE PERSECUCIÓ

MODIF. A LA PERSECUCIÓ	DESCRIPCIÓ
+4	L'heroi està protegit per la benedicció d'un Mag o un altre personatge poderós.
+2	L'heroi viatja amb un nom fals, per camins poc transitats o duu a terme altres accions per ser discret i passar desapercebut.
-2	L'heroi ha guanyat un gran renom a la zona gràcies a alguna gesta excepcional.
-4	L'Enemic busca activament l'heroi, o coneix la seva missió o objectiu.

TAULA D'EPISODIS DE REVELACIÓ

DAU DE GESTA EPISODI

	Un conflicte intern o una amenaça externa posa en perill el teu refugi.
1	Apareix un perill inesperat al camí, obligant-te a buscar una nova ruta.
2	La natura es corromp i es gira en contra teva.
3	Espies de l'Enemic trameten notícies de la teva missió.
4	Sicaris enemics et paren una emboscada o un parany.
5	Sicaris enemics et segueixen el rastre.
6	Un enemic s'apodera d'un lloc important.
7	Un objecte que portes té una maledicció o el busca un enemic.
8	Et sents temptat per alguna cosa molt desitjada, en detriment de la teva missió.
9	Unes mentides malicioses fan que els altres desconfiïn de tu o et tinguin por.
10	Sorgeix un conflicte entre aliats.
	Un aliat important es troba en perill.

MISSIONS DE PATRÓ: BALIN, FILL DE FUNDIN

DAU D'ÈXIT	MISSIÓ
1	Uns murmuris foscos assolen un territori nan. Quina ombra sense nom aguaita a les terres salvatges?
2	Aquest artefacte trencat podria ser una arma poderosa. Quin és aquest objecte i qui té prou habilitat per tornar-lo a forjar?
3	Les ruïnes dels nans amaguen grans secrets... i armes contra l'Enemic. Com són aquestes ruïnes i quins tresors s'hi poden trobar?
4	Un company poderós ha caigut en la batalla contra l'Enemic. Qui és i què portava que fos vital per a la nostra supervivència?
5	Una fortalesa dels nans ara està en mans de l'Enemic. Qui lidera aquestes criatures infames i com han profanat aquest lloc sagrat?
6	Un lloctinent poderós de l'Enemic creix en poder. Qui és aquesta figura ombrívola i com ha aplegat seguidors?

MISSIONS DE PATRÓ: BILBO SAQUET

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Aquesta exquisidesa és un plaer poc comú. Quin és aquest article tan preciós i on es pot trobar?
2	Explora la zona i pren nota dels punts d'interès significatius per ajudar a cartografiar-la. Com ha canviat el territori?
3	Els camins es tornen foscos i perillosos. Quin missatge vital dus i a qui l'has de lliurar?
4	Un text antic costa de desxifrar. Quina és la naturalesa d'aquest text i qui té els coneixements adequats per traduir-lo?
5	L'Enemic té un mapa d'especial importància. Quins secrets amaga aquest mapa i per què és vital?
6	Un artefacte de gran importància ha ressorgit. Quin és aquest objecte i per què l'hem de trobar abans que els enemics?

MISSIONS DE PATRÓ: CÍRDAN EL NAVILIER

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Els subministraments minven a mesura que l'Enemic s'apropa. Quin recurs vital per a la construcció de vaixells has de lliurar?
2	Un antic enemic dels elfs ha ressorgit i s'ha donat a conèixer. Qui és i quin és el seu motiu de rancor?
3	L'esperança flaqueja en aquests dies foscos, i cal viatjar a un far remot per revifar la seva flama. Quina presència ombrívola intenta impedir-ho?
4	Els nostres missatges cauen en mans de l'Enemic. Què els passa als nostres missatgers?
5	Un servent de l'Enemic té artefacte de gran importància per als elfs. Qui és aquesta criatura i per què cobeja l'artefacte?
6	Els vaixells de les Rades Grises es construeixen amb fusta sagrada. Quina malaltia corromp aquests arbres?

MISSIONS DE PATRÓ: GÀNDALF EL GRIS

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	La gent necessita esperança en aquests temps foscos. On és aquest assentament remot i quines bones notícies els portes?
2	Tramet notícies dels moviments de l'Enemic al nostre aliat de confiança. Qui és aquest aliat i com ens pot ajudar?
3	Hem trobat un nou possible aliat. Qui és aquest aliat i què hem de fer per guanyar-nos la seva confiança?
4	No tenim clar el que veiem i el nostre camí és incert. Hem de capturar un servent de l'Enemic. Qui és i què sap?
5	Ens han arribat notícies d'una arma terrible que l'Enemic vol utilitzar. Quina és aquesta arma i qui la branda?
6	L'Ombra ha capturat un aliat. Qui és aquest aliat i on està empresonat?

MISSIONS DE PATRONA: GUÍLRAEN, FILLA DE DÍRHAEL

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

1	Un muntaner ha desaparegut. Què li ha passat?
2	Un poderós servent de l'Enemic aguaita a prop. Qui és i per què ataca els nostres muntaners?
3	Hi ha patrulles enemigues que ronden pel camí, atacant mercaders i caravanes de subministraments. Qui lidera aquestes patrulles letals?
4	Una població ha caigut sota l'ull de l'Ombra. Per què és important aquest lloc?
5	S'apropen servents monstruosos de l'Enemic. Quina mena d'arma porten?
6	No hem rebut notícies d'un refugi remot de muntaners. Com estan els nostres aliats?

MISSIONS DE PATRÓ: TOM BOMBADIL I DAMA ORIFRAULA

DAU
D'ÈXIT MISSIÓ

- 1 Les criatures de les terres salvatges pateixen un mal fosc. Quina és aquesta malaltia i quin ingredient rar té la clau per a una cura?
- 2 Una font sagrada raja negra per alguna malaltia de l'Ombra. Què contamina aquesta font i quina mena de criatura infame la custòdia?
- 3 Un grup de viatgers busca escorta per travessar les terres salvatges. Qui són i quina és la seva missió vital?
- 4 L'Ombra corromp un lloc sagrat. Quin és aquest lloc i quina presència infame el contamina?
- 5 Una planta preciosa floreix per primer cop en molts anys. Quina és aquesta planta i per què és tan vital?
- 6 Un arbre antic i sagrat acull una presència infame. Quina és aquesta ombra i com es pot purgar?

ÚS D'ALTRES TAULES

Les regles bàsiques i els suplementes de *L'Anell Únic* inclouen diverses taules específiques de cada regió que són útils per a les teves campanyes en Mode Gambús. Fes servir aquestes taules per inspirar llocs, encontres, missions i molt més.

ESCRITORS PRINCIPALS

SHAWN TOMKIN I MATT CLICK

DISSENY DE LES REGLES DE L'ANEL·L ÚNIC™
FRANCESCO NEPITELLO I MARCO MAGGI

IL·LUSTRACIONS

ALVARO TAPIA, JAN POSPÍŠIL, MELISSA SPANDRI,
LUCA SOTGIU, FEDERICA COSTANTINI

DISSENY GRÀFIC

DAN ALGSTRAND, CHRISTIAN GRANATH,
NIKLAS BRANDT

REVISIÓ

BRANDON BOWLING

GESTIÓ DE LA LÍNIA

FRANCESCO NEPITELLO, MARTIN TAKAICHI

GESTIÓ DEL PROJECTE

TOMAS HÄRENSTAM

GESTIÓ DE MARCA

ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

PROVES DE JOC

MARTIN TAKAICHI, SOFIA PERALTA,
MATT KAY, LORENZO PERASSI

CRÈDITS DE LA VERSIÓ CATALANA

EDICIÓ

VANESSA CARBALLO

REVISIÓ

JAUME MUÑOZ

MAQUETACIÓ

DARÍO PÉREZ CATALÁN

TRADUCCIÓ

SANTI GÜELL

COORDINACIÓ DE TRADUCCIONS

JORDI ZAMARREÑO

L'Anell Únic, El Senyor dels Anells i els personatges, objectes, esdeveniments i ubicacions que contenen són marques o marques registrades de Middle-earth Enterprises (LLC) i s'utilitzen amb llicència per Sophisticated Games Ltd. i Fria Ligan AB. Tots els drets reservats.

