



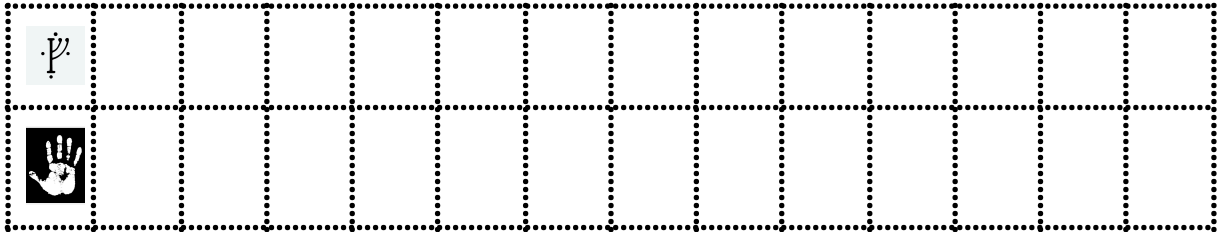
TABLA DE EVENTOS

Cuando la tirada de iniciativa es un empate los magos no se mueven y en vez de eso se resuelve un evento determinado tirando 1D6. Según lo que salga:

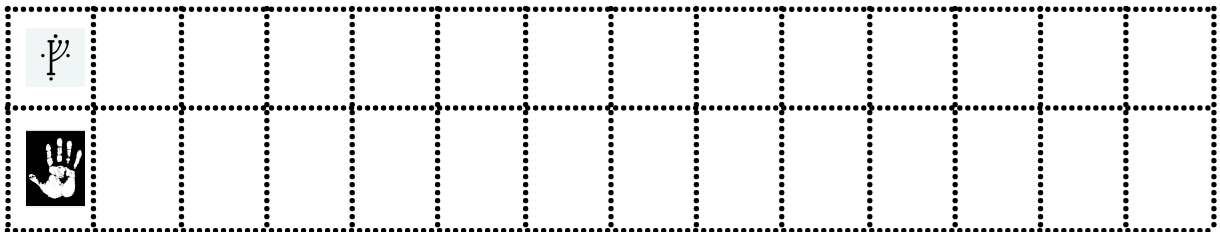
- 1) **Ceguera del Palantír:** Este turno el pedestal no otorga "Visión". Prohibida la defensa Aura de Protección.
- 2) **Temblor de la Torre:** Empuje en dirección aleatoria de 1 hexágono para ambos magos. Esto puede causar daño con normalidad.
- 3) **Duelo de Voluntades:** Intercambia la carta de Ataque o Defensa tras elegir las pero antes de revelarlas. Ambos magos revelan su intención de intercambio a la vez.
- 4) **Escombros del Techo:** El hexágono actual de cada mago se vuelve peligroso (márcalo con una ficha). Cada mago que mueva, sea empujado o termine el turno en esta hexágono sufre 1 de daño (incluyendo este turno)
- 5) **Vientos de Manwë:** Cada mago recupera 1D3 puntos de vida.
- 6) **Explosión de Energía:** Ambos son empujados 1D3 hexágonos hacia afuera desde el centro.



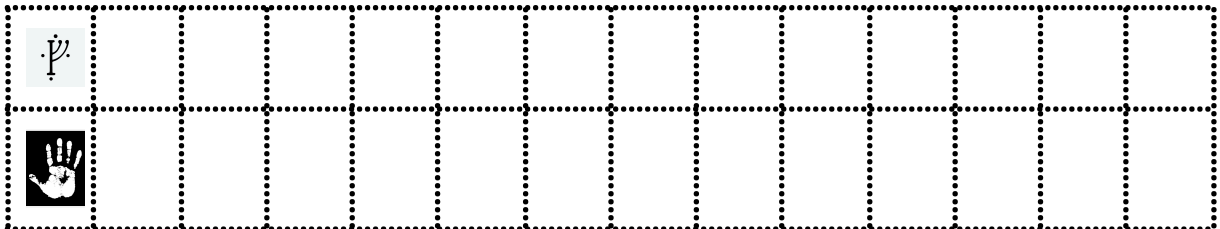
MARCADOR DE HERIDAS:



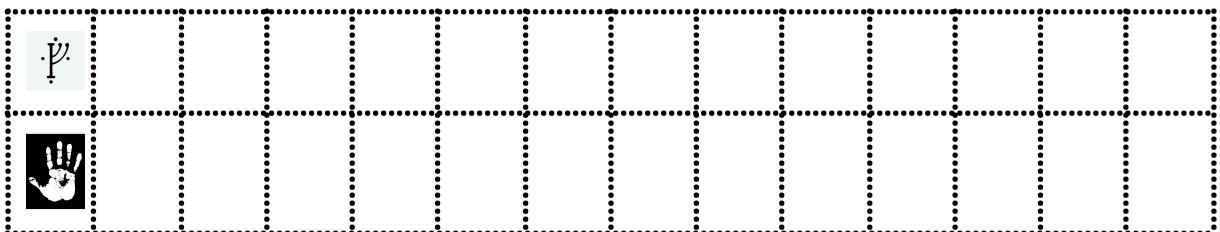
MARCADOR DE HERIDAS:



MARCADOR DE HERIDAS:



MARCADOR DE HERIDAS:



VENDAVAL DE ORTHANC

VENDAVAL DE ORTHANC

EMPUJE: 3, DAÑO: 0

ONDA DE CHOQUE

ONDA DE CHOQUE

EMPUJE: 1, DAÑO: 2

GOLPE DE BÁCULO

GOLPE DE BÁCULO

EMPUJE: 2, DAÑO: 1

PRESIÓN DE VOLUNTAD

PRESIÓN DE VOLUNTAD

EMPUJE: 0,
DAÑO DIRECTO: 3

ANCLAJE DE PIEDRA

ANCLAJE DE PIEDRA

INMUNE AL EMPUJE

MANTO DE RESILIENCIA

MANTO DE RESILIENCIA

INMUNE AL DAÑO

AURA DE PROTECCIÓN

AURA DE PROTECCIÓN

-1 EMPUJE / -1 DAÑO

VISIÓN DEL ISTARI
(Palantir)

VISIÓN DEL ISTARI

REVELA 1 CARTA RIVAL