

ESDLA La Tercera Edad

PARA CONVERTIRSE EN UN HÉROE DE LA TIERRA MEDIA HAY QUE SOBREVIVIR
 Y PARA ELLO HAY QUE SABER ARMARSE CORRECTAMENTE Y USAR LAS MEJORES
 ARMADURAS. ¡QUÉ CASUALIDAD! JUSTO LO QUE TE VAMOS A EXPLICAR...

BERETHOR

ESPADAS		ANILLO			
NOMBRE	DÑO EFECTO	NOMBRE	DÑO EFECTO		
Acero de Gondor	6 -	Lithorien Anti Esp.s	1 +1 D		
Acero de Ithilien	10 -	Elicco de Ira	3 +2 F, +3 D, +5 C		
Hierro de Leingard	12 +1 D	Fortificación de Ithilien	2 +2 F, +4 D, +6 V, +1 C		
Acero Armor	22 +1 D	Poder de los Enanos	9 +15 F, +3 D, -2 V, +3 C		
Acero de Gondor	28 +1 F	Cadalela de Gondor	8 +4 F, +8 D, +2 C		
Oro de Ithilien	36 -	Santuario de Imladris	2 +3 F, +7 D, +23 V, +3 C		
Guardia de la Fuente	33 +1 C	Refugio de Fontegris	5 +9 V		
Acero de Rohan	40 +1 F	Mando Numenreano	3 +8 F, +13 D, +11 V, +4 C		
Hoja de Morgul	41 -1 F	Protección de Erejon	8 +22 V		
Cimitarra Aseirada	49 +1 F	GUARDABRAZOS			
Corte Rohan	58 +1 F	NOMBRE			
Hoja de Horror	55 +1 F	AR	EFEECTO		
Acero del Este	66 +1 F, +1 D	Abollados	3 -		
Acero Numenor	71 +1 F, +1 D	Guardia de la Ciudadela	8 -		
Minas Tirith	94 +1 F, +1 D	Capitán de la Guardia	19 +1 F		
Mithril de Tirith	122 +1 F, +1 D	Guardia de la Fuente	27 +1 F		
Senscales de Tirith	175 +2 F, -1 D, -1 V	Numenor	41 +3 F		
Acero de Erador	220 +1 F, +1 D, +1 V, +3 E	GREBAS			
Mithril de Valar	250 +4 D	NOMBRE	AR	EFEECTO	
ESCUDO		Gondor	2	-1 V	
NOMBRE	AR	EFEECTO	Guardia de la Ciudadela	6 -	
Explorador de Gondor	5	-	Capitán de la Guardia	8 +1 V	
Seres Enanos	11	+1 C	Guardia de la Fuente	12 +1 V	
Batalla de Moria	14	+1 C	Guerrero de Gondor	14 +2 V	
Goblin de Mjoria	13	+1 F	YELMO		
Oro de Rohan	19	+1 F	NOMBRE	AR	EFEECTO
Guardia Real Rohirrim	23	+1 D, +1 V	Abollado	11 -	
Corte Real Rohirrim	27	+1 F, +1 V	Guardia de la Ciudadela	24 +1 F	
Indira de Leingard	29	+1 C	Capitán de la Guardia	29 +1 D, +1 V	
Batalla del Este	33	+1 D, +2 C	Guerrero de Gondor	37 +1 F, +1 C	
Escudo Reyes Rohirrim	31	+1 D, +2 V	Yelmo Numenreano	51 +1 F, +1 D, +1 V	
Gondor 3ª edad	38	+2 F, +2 D, +2 C	Batalla de Numenor	59 +1 F, +2 V, +1 C	
Gondor 2ª edad	38	+1 F, +1 D, +2 V, +3 E	PETO		
Mitlirri de Ereduil	41	+1 F, +1 D, +2 V, +2 E	NOMBRE	AR	EFEECTO
Oro Elicco	39	+2 D, +1 V, +2 E	Abollado	18 -	
FALDÓN		Guardia de la Ciudadela	40 -		
NOMBRE	AR	EFEECTO	Capitán de la Guardia	70 +1 F	
Placas Abolladas	9	-	Guardia de la Fuente	90 +2 F	
Guardia de la Ciudadela	27	+1 D	Guerrero de Gondor	105 +3 F, +1 V	
Guardia de la Fuente	49	+2 D	BRAZALES		
Guerrero de Gondor	57	+2 D	NOMBRE	AR	EFEECTO
CAPA		Abollados	4	-	
NOMBRE	AR	EFEECTO	Guardia de la Ciudadela	10 +1 F	
Jirones	1	-	Capitán de la Fuente	12 +1 F, +1 D	
Guardia de la Fuente	6	+2 C	Guardia de la Fuente	14 +1 F, +1 D	
Guerrero de Gondor	10	+1 D, +2 V, +1 C	Guerrero de Gondor	17 +2 F, +1 D, +1 V	
Capitán de la Guardia	13	+1 D, +3 V, +4 C			

EAODEN

LANZA			BRAZALES		
NOMBRE	DÑO	EFEECTO	NOMBRE	AR	EFEECTO
Guardia Real	45	-	Cuero Blanco	3	-
Pica de Hierro Uruk	70	+4 F, -2 D, -2 V	Cuero Cocido	5	+1 F
Infantería Gondor	83	+3 F, -1 D	Acero Rohirrim	12	+1 F
Lanza Gollin	62	+3 F, -2 V	ALPARTAZ		
Lanza de Oro	112	+1 F	NOMBRE	AR	EFEECTO
Lanza de Fresno	106	+1 F, +2 D, +1 V	Jubón de Cuero	33	-
Acero Rohirrim	91	+2 F, +1 V	Cota de Malla de Acero	73	+3 F, +1 D
Arma del Este	101	+1 F, +2 D, +2 V	Cota de Escamas	99	+5 F, +2 D
Bronce de Ciudadela	127	+2 F, +1 D, +1 C	INSIGNIA		
Salvajes de Dunland	139	+1 F, -3 D, -4 V	NOMBRE	AR	EFEECTO
Guardia de la Fuente	176	+1 F, +1 C	Eldoras Rohirrim	2	+2 F, +4 D, +3 C
Lanza de Amon Hen	191	+1 F, +3 C	Agua de Fontegris	3	+6 V
Reina de Loren	208	+2 D, +2 V	Mano de Hierro	3	+17 F, +3 D
FALDAR			Religio de Mearas	3	+2 V, +2 C
NOMBRE	AR	EFEECTO	Fortificación de Emmet	3	+3 V
Pantalones de Cuero	16	-	Ira de Isildur	3	+13 V, +3 C
Escarcelas de Cuero	37	+2 D	Santuario de Rivendel	5	+7 F, +7 D, +8 V, +7 C
Cota de Malla	51	+3 D	Mando de Numenor	6	+9 F, +11 D, +17 V, +6 C
GUARDABRAZOS			Guardia Galadhrim	6	+5 D, +14 V
NOMBRE	AR	EFEECTO	Protección de Erejon	6	+5 D, +14 V
Cuero Cocido	4	-	GREBAS		
Hierro Rohirrim	15	+1 F	NOMBRE	AR	EFEECTO
Acero Rohirrim	28	+2 F	Cuero Cocido	3	-
Capitán Rohirrim	35	+3 F	Hierro Rohirrim	5	+1 V
CAPA			Acero Rohirrim	11	+2 V
NOMBRE	AR	EFEECTO	Tercopelo Rohirrim	16	+3 V
Monta de Lana	8	+1 F, +4 C	MODO MALVADO		
Tercopelo Rohirrim	17	+1 F, +4 D, +3 V, +4 C			

- 1. REGIONÓN**
 - Batalla 1: deja para el final a Berethor (usa a arquero).
 - Batalla 2: centra tus ataques en uno hasta que lo mates.
 - Batalla 3: elimina primero a Hadhro. El resto será sencillo.
 - Batalla 4: elimina primero a Idrial.
- 2. MORIA OESTE**
 - Batalla 1: ataca a todos a la vez hasta que uno caiga.
 - Batalla 2: eliminados de uno en uno para recuperarte mejor.
- 3. MORIA ESTE**
 - Batalla 1: eliminados de uno en uno.
 - Batalla 2: sana a tus compañeros y sana a los aliados.
 - Batalla 3: desahza los muros con "flechas silenciosas" y "tambalea enemigo".
- 4. BARRANCO ESTEMNET**
 - Batalla 1: mata primero al elfo.

- Batalla 2: mata a Idrial y protege a sus aliados si corres peligro.
 - Batalla 3: desahza primero de Eleggost.
- 5. LLANURAS DE ROHAN**
 - Batalla 1: duerme a Idrial y ataca a Morwen.
 - Batalla 2: deja para el final a Morwen. Usa al arquero.
 - Batalla 3: usa la magia de Grima "Lengua Negra" para atacar.
 - Batalla 4: desahza de Idrial y paraliza a Eadon.
 - 6. ABISMO DE HELM**
 - Batalla 1: evita que destruyan las escaleras y sana a los aliados.
 - Batalla 2: desahza los muros con "flechas silenciosas" y "tambalea enemigo".
 - Batalla 3: usa "Sanción" para eliminar a todos y encargarle de Gandalf.
 - 7. OSGLIAT**
 - Batalla 1: mata primero al elfo.



HADHOD

ARCO		CAPUCHA	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Dunedain	12	+3 F, -1 D, -1 V	58
Fresno de Ithilien	19	+1 F, +2 D	58
Acero Numenor	24	-	+3 F, +1 D
Rohan	34	-	+5 F, +2 D
Explorador Uruk-Hai	34	-	
Nunenotcano	52	+2 D, +2 V	
Bosque Negro	65	+4 F, +1 C, -1 D, -1 V	
Orcos de Mordor	171	+1 F, +1 D, +2 V, +1 C	
		+3 D, +2 V	

BROCHE		ALPARTAZ	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Arnor de los Dunedain	19	+2 F, +1 D, +2 V, +1 C	
Protección de Ereion	14	+4 F, +2 D, +3 C	
Fortificación de Gondor	13	+5 V	
Refugio de los Rohirrim	33	+3 F, +3 D, +9 V, +5 C	
Ira de los Elfos	16	+4 V, +5 C	
Mando de Numenor	41	+22 V	
Santuario de Rivendel	68	+7 F, +17 D, +13 V, +2 C	
Protección de Galadhrim	47	+8 F, +8 D, +9 V, +5 C	
		+6 D, +16 V, +4 C	

FALDÓN		
NOMBRE	EFEECTO	
Jubón de Curo Hervido	13	-
Jubón de Ante	22	+1 F

IDRIAL

ESPADA		
NOMBRE	EFEECTO	
Eflica de Acero	10	-
Acero de Puertos	12	-
Acero de los Bosques	15	+1 F
Acero de Rohan	25	+1 F
Cimitarra del Este	27	+1 F
Olisidiana Morannon	34	+1 F, +1 D
Acero de Fangorn	31	+1 F, +1 D
Casa de Eomer	45	+1 F, +1 D
Alfange de Isengard	61	+1 F, +1 D
Guerra Eflca	115	+1 F, +1 D, +1 V
Luna Platada	125	+1 F, +1 D, +1 V
Hierro de Erador	165	+1 F, +1 D, +1 V

COLGANTE		
NOMBRE	EFEECTO	
Protección de Galadhrim	7	+2 F, +4 D, +3 V, +1 C
Esp. de Lotlorien	5	+9 V, +2 C, +3 V
Ague de Pontenris	7	+2 F, +5 C
Resauración Galadhrim	11	+2 D, +2 V, +3 C
Ira de los Elfos	8	+6 F, +5 D, +16 V, +5 C
Orden de Numenor	9	+9 F, +16 D, +19 V, +3 C
Vinculo de Fangorn	16	+6 F, +8 D, +3 V, +11 C
Santuario de Rivendel	11	+9 D, +11 V

TIARA		
NOMBRE	EFEECTO	
Diadema de Earendil	8	-
Oro de Earendil	15	+1 D
Veimo de Batalla los Elfos	42	+1 F, +1 D
Diadema de Galadhrim	21	+2 V, +1 C
Crystal de Nenya	23	+4 D, +3 V
Veimo de Lorien	55	+1 F, +2 D, +1 V, +1 C
Caracas de Galadhorn	24	+4 V, +2 C

ARCO		YELMO	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Coata de Malla Dunedain	58	-	AR
Coata de Escamas	58	+3 F, +1 D	26
		+5 F, +2 D	46

HEBILLA		GUARDABRAZOS	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Acero de los Eranos	25	+1 F	AR
Camnar de Hierro Negro	43	+3 F, 1 V	26
Batalla de Acero	28	+1 D, +7 V	60
Montaña de Acero	-	+1 D, +7 V	64
Hacha Coronadora	-	+8 F, -2 D, -2 V	
Hacha de Batalla	-	+4 F, -1 V, +1 C	
Merc. de Guerra Acero	-	+3 F, -2 D, -3 V, +2 C	
Mitrril de dos piezas	-	+3 F, +1 D, +1 C	
Hacha de Cortar Mitrril	196	+2 F, +1 D, +1 V, +1 C	

HEBILLA		BRAZALES	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Mercurio	17	+1 F, +2 D, +3 V, +1 C	AR
Enana de Hierro	27	+2 V	3
Enana de Plata	16	+1 F, +4 D, +5 C	11
Enana de Oro	13	+1 F, +2 D, +13 V, +2 C	17
Mireros Eranos	23	+6 F, +7 D, +8 V, +4 C	21
Enana de Mitrril	49	+14 F, +8 D, +8 V	
Hierros Eranos	38	+9 F, +1 D, +4 V, +3 C	
Selbres de los Eranos	45	+1 V	AR
Selbres de Oro	51	+5 F, +9 D, +11 V, +5 C	14
Padres de Mitrril	47	+8 V, +5 C	18

GREBAS		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Cogido	3	-
Hierro Negro	16	+1 V
Acero	16	+2 V
Mitrril	21	+3 V

MORWEN

HACHA		MUSLERA	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Ensamblada Rohirrim	25	-	AR
Bronce de Talar	29	+1 F	7
Hierro de Morgul	25	+1 F, +2 D, +2 V, +1 C	4
Hierro Rohirrim	33	+1 V	7
Dos Piezas Rohirrim	66	+2 D	3
Hierro de Mordor	67	+4 F, +2 C, -2 D, -2 V	3
Hierro del Este	80	+1 F, +1 D, +2 V	4
Mitrril de Eranos	91	+2 F, +1 D, +2 V	7

YELMO		ESCARCELAS	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Explorador Rohirrim	13	-	AR
Acero de los Rohirrim	39	+1 V	15
Acero Pesado Rohirrim	43	+1 F, +1 C	19
Gran Sala	62	+1 F, +2 V, -1 D	32

GREBAS		GUARDABRAZOS	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Curo Cogido	3	-	AR
Hierro Rohirrim	5	+1 V	6
Acero Rohirrim	12	+2 V	14

ALPARTAZ		BRAZALES	
NOMBRE	DÑ	EFEECTO	
Jubón de Curo Cortado	28	-	AR
Jubón de Curo Cogido	31	+1 F	3
Coata de Malla de Acero	66	+3 F, +1 D	12
Coata de Escamas	94	+5 F, +2 D	16

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V

ALPARTAZ		
NOMBRE	EFEECTO	
Curo Biando	3	-
Acero Rohirrim	12	+1 F, +1 V
Guardia Real Rohirrim	16	+2 F, +2 D, +2 V