

λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια

LA CONQUISTA DE LA TIERRA MEDIA



LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια λά ιοργιάστια ελ λά εθγνρά τέρφια

*Y al fin llegó la hora,
la gran batalla de nuestro tiempo.
El tablero está listo, las piezas se mueven...*

Създадено от [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

CONTENIDOS

La conquista de la Tierra Media	4
Objetivos de la campaña	4
Ejércitos participantes	4
Armas de asedio	5
Cuartel general	5
Regiones	5
Puntos de órdenes	6
Adquisición de tropas	6
Abastecimiento y líneas de suministro	6
Disgregar tropas	7
Diplomacia	7
Acciones especiales	9
Reacción magistral	9
Marcha forzada	9
Favor de los Valar	9
Emboscada / Ataque furtivo	10
Asesinato	11
Refuerzos	11
Traición	12
Construcciones	13
Los turnos de la campaña	16
Fase de iniciativa	16
Fase de movimiento	17
Fase de combate	19
Escenario especial: Asesinato	20
Reglas especiales para alianzas	22
Fase final	23
Asentamientos y saqueos.....	23
Varias batallas contra un mismo jugador.....	24
Retiradas.....	24
Construir un campo de batalla	26
Mapa de la Tierra Media	28
Tablas de referencia rápida	29

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a *La Conquista de la Tierra Media*. Este suplemento ha sido elaborado por un grupo de usuarios de La Guerra del Anillo con el propósito de permitir a los jugadores participar en una campaña del juego de Batallas Estratégicas de El Señor de los Anillos a escala nacional.

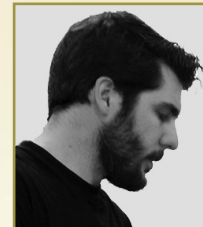
En éstas páginas encontrarás toda las reglas, escenarios y en definitiva toda la información que necesitas para jugar la campaña con personas de tu misma localidad. .

Finalmente sólo nos queda esperar que disfrutéis de ésta campaña tanto como nosotros hemos disfrutado diseñándola.

El equipo del suplemento



KHARN



BOEL



MERRY

Escrito por:
KHARN

Diseño conceptual:
KHARN

Maquetación:
BOEL

Portadas:
Merry

Escenografía:
BOEL

Agradecimientos:
Balrog, xacbert, minglas, Miniaturas
Del Castillo

PRODUCIDO POR LA GUERRA DEL ANILLO

Este suplemento no es oficial ni está aprobado por Games Workshop Limited, New Line Cinema o Tolkien Enterprises. Este documento no es una reproducción total o parcial de ninguno de los suplementos oficiales publicados por Games Workshop Ltd. referentes al Juego de Batallas Estratégicas "El Señor de los Anillos". Este suplemento es una idea de La Guerra del Anillo concebida sin ánimo de lucro, y no puede ser comercializado, distribuido, ni copiado entera o parcialmente, sin el permiso de sus autores. Cualquier referencia al suplemento debe incluir el enlace a la página de La Guerra del Anillo, indicando que ese es el sitio adecuado para descargarlo.

Todo el material referente a las películas de El Señor de los Anillos es propiedad de New Line Cinema y se ha utilizado sin su permiso explícito. Todo el material referente a la obra de Tolkien es propiedad de Tolkien Enterprises y se ha utilizado sin su permiso explícito. Todo el material referente al Juego de Batallas Estratégicas El Señor de Anillos es propiedad de Games-Workshop y se ha utilizado sin su permiso explícito.

Este suplemento no pretende apropiarse de material con copyright, haciendo un uso libre y sin ánimo de lucro del juego creado por Games-Workshop basados a su vez en los derechos de las películas de New Line y por supuesto en el libro de Tolkien, con el único fin de dotar a los aficionados de este hobby del mejor material posible, colaborando así a la variedad e innovación del juego.



LA CONQUISTA DE LA TIERRA MEDIA

La Tierra Media está repleta de razas y facciones que luchan en una batalla constante entre el bien y el mal. Las que adoran al Señor Oscuro desean dominar a todos los Pueblos Libres e invadir sus tierras en nombre de su malvado líder, mientras que estos combaten por detener sus incursiones, defender sus dominios y darles caza hasta la extinción definitiva de las tropas de Sauron. Muchos son los generales que dirigen ingentes ejércitos que han sido puestos a su cargo, pero solo uno de ellos saldrá victorioso. La guerra se extiende por doquier a todos los rincones del continente y solo al final de la eterna contienda entre Luz y Oscuridad, el mundo será libre o se sumirá en las tinieblas para siempre...

OBJETIVOS DE LA CAMPAÑA

Esta campaña se basa en la conquista y el control de las diferentes regiones que componen el mapa de la Tierra Media por parte de los ejércitos que pueblan estas tierras de Arda. La campaña tiene una duración variable en turnos dependiendo del número de jugadores y se juega con un mapa de la Tierra Media dividido en 35 regiones llenas de bosques, montañas, desiertos, llanuras y todo tipo de tierras. El objetivo de los participantes es ocupar y mantener con sus ejércitos el control del mayor número de regiones al final de la campaña para alzarse con la victoria. Al finalizar el último turno, el jugador que tenga más regiones ocupadas será el ganador. En caso de que dos o más jugadores tuvieran el mismo número de regiones en su poder, se otorgará a los empatados 20 puntos por cada Victoria Decisiva, 15 puntos por cada Victoria Marginal y 10 puntos por cada Empate que tengan en su haber. Es por ello que es importante llevar un historial con el número de partidas jugadas y los resultados de las mismas. Si pese a todo siguiera habiendo un empate entre dos jugadores, estos se enfrentarían en un escenario aleatorio según una tirada de dado (o elegido por mutuo acuerdo) en los escenarios aquí utilizados basados en la expansión "Legiones de la Tierra Media" (a partir de aquí, LDLTM) con una lista de ejército de 600 puntos creada a partir de las fuerzas que los jugadores tengan en su poder por todo el mapa en el momento de finalizar la campaña. En caso de haber más de dos jugadores empatados llegados a este punto, deberán enfrentarse en un torneo eliminatorio directo o, en caso de ser tres, en un triangular, manteniéndose la norma anterior para crear sus listas de 600 puntos (con la que jugarán TODAS las partidas para desempatar). El jugador que se declare vencedor, habrá conquistado la Tierra Media y se habrá declarado ganador de esta campaña.

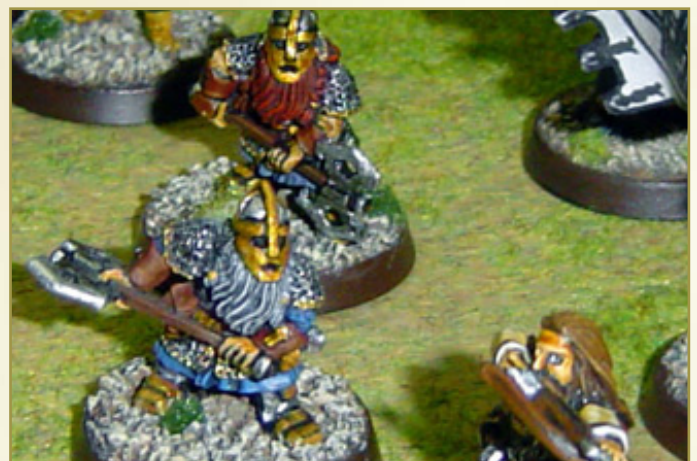
EJÉRCITOS PARTICIPANTES

Esta campaña está pensada para un máximo de 14 participantes y se juega con ejércitos temáticos que podrán ser seleccionados a partir de la expansión LDLTM. En esta campaña no existe una lista concreta de ejército propiamente dicha, sino que cada jugador irá obteniendo una serie de puntos que podrá invertir en adquirir tropas, emplazar construcciones, llevar a cabo acciones especiales, etc... , creando así regimientos que podrá desplazar por el mapa a lo largo de la campaña. Los jugadores elegirán una facción concreta del LDLTM que será su ejército principal, a partir del cual podrán elegir también aliados para añadir en dichas listas. De todas formas, sigue existiendo una serie de requisitos a cumplir en las fuerzas que se tengan desplegadas por el mapa en todo momento :

► Lo ejércitos deben ser obligatoriamente temáticos y de un mínimo de 200 puntos (las armas de asedio son independientes; ver apartador "Armas de Asedio" más adelante). Una lista que se quede por debajo de 200 puntos en el transcurso de una

batalla, deberá anexionarse obligatoriamente a otra lo antes posible para igualar o superar esta cantidad, incluso moviendo a una región donde se encuentren otras listas propias si fuera necesario (hasta cuando ello conlleve la pérdida de un territorio). Si el jugador tiene opción de fusionarla a diferentes listas durante su turno, podrá hacerlo con la lista y de la manera que desee.

- No hay límite de puntos destinados a héroes.
- No se podrá incluir más de un 33% de los guerreros de una lista armados con arcos o ballestas. Los héroes siempre van aparte de este computo.
- Cualquier ejército tiene que contar con al menos un héroe que lo dirija y que no pertenezca a listas de aliados.
- Los ejércitos de la Oscuridad no pueden incluir a Gollum.
- Los ejércitos de la Luz no pueden incluir a Tom Bombadil, Baya de Oro ni Smeagol.
- Los héroes con nombre solo se pueden incluir una vez, por lo que tampoco podrán estar presentes en más de una región aunque sea en diferentes formas (por ejemplo Boromir de Gondor en una y Boromir Capitán de la Torre Blanca en otra). En caso de morir o ser hecho prisionero un héroe con nombre durante la campaña, los jugadores podrán volverlo a adquirir de la manera habitual más adelante (o podrán traerlo de vuelta en otra de sus formas).
- Se podrán incluir aliados temáticos basándose en la expansión LDLTM, pero dichos aliados nunca podrán sobrepasar el 50% del total de miniaturas de un ejército que participe en batalla alguna. De haber más del 50% de miniaturas aliadas en una región donde se desarrolle una batalla, el jugador solo podrá seleccionar un 50% para la partida y el excedente quedará fuera de uso.



ARMAS DE ASEDIO

Para que todos los ejércitos puedan jugar escenarios de asedio sin problemas, en esta campaña todos los jugadores del Bando de la Luz podrán adquirir Trebuchets y todos los del Bando de la Oscuridad Catapultas de Guerra de Mordor. Pese a todo, algunas mejoras no están disponibles o varían según el ejército que las adquiera. Así pues, un miembro extra de la dotación de un Trebuchet adquirido por un jugador que dirija a Rohan, deberá gastar 6 puntos en lugar de los 7 que cuesta un guerrero gondoriano debido a que tienen diferentes perfiles. De la misma manera, un jugador de Moria debería invertir 80 puntos en la adquisición de un Troll de las Cavernas para recargar la catapulta en lugar de los 100 que cuesta un Troll de Mordor. Obviamente, un ejército que no posea Trolls, no podría comprar esa mejora para su catapulta.

Pese a que los jugadores pueden adquirir tantas armas de asedio como quieran, estas solo podrán tomar parte en los asedios y ser un máximo de dos. En otro tipo de escenarios, estas armas quedaran al margen de la batalla.

En un asedio, el atacante obtiene automáticamente cuatro escalas, dos torres de asedio y un ariete.

Las armas de asedio se adquieren y mueven independientemente de las listas de ejército normales (es decir, como si fueran una lista en sí mismas), con las diferencias de que no es necesario que sean de un mínimo de 200 puntos, no necesitan un héroe que las dirija y SÍ se puede adquirir mejoras para ellas a lo largo de la campaña. Hay que tener en cuenta que, como hemos dicho, las armas de asedio no pueden participar en ninguna batalla que no sea un escenario de asedio, por lo que si un ejército rival penetra en una región donde solo hay máquinas de asedio, estas son destruidas automáticamente durante la fase de combate si su propietario no ha mandado más tropas a dicha región durante su movimiento para enfrentarse al enemigo (aunque el atacante no gana Puntos de Órdenes algunos en este caso).



CUARTEL GENERAL

El mapa de juego tiene varias regiones destacadas con un icono del Anillo Único en posición horizontal o diagonal, concretamente 14, que lindan todo el mapa de la Tierra Media. En estas regiones se encuentra el Cuartel General de cada jugador y representan la tierra en que mayor presencia tiene cada general que toma parte en la campaña. Al comienzo de la campaña, los jugadores deberán repartirse por sorteo cada Cuartel General. Puedes meter en una bolsa 14 papeles doblados y numerados y que cada jugador vaya sacando uno hasta que se agoten. El número extraído representará el emplazamiento inicial del jugador en cuestión. Si los jugadores llegan a un acuerdo, pueden si lo desean asignarse a si mismos un emplazamiento concreto, con lo que no sería necesario sortear el Cuartel General para nadie. Es recomendable que si, por ejemplo, juegan la campaña 7 jugadores, se repartan en las regiones con el icono del Anillo Único en la misma posición, bien sea horizontal o diagonal, ya que de esta manera estarán equidistantemente posicionados y el mapa estará más repartido para todos sin grandes regiones "desoladas" o al alcance de un solo jugador a corto plazo, mientras otros combaten sin tregua amasados en unos pocos palmos de tierra.

Cuando un jugador adquiera nuevas tropas utilizando Puntos de Órdenes (ver más adelante), las tropas siempre comenzarán a moverse por el mapa a partir del Cuartel General.

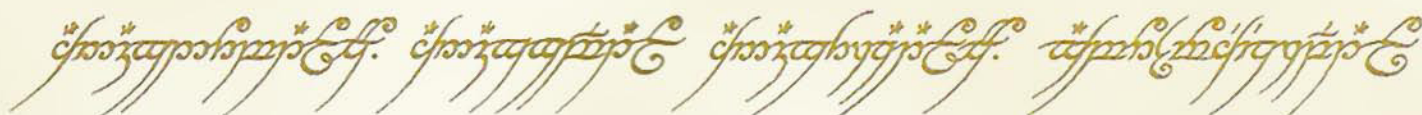
REGIONES

El objetivo del juego se basa en poseer el mayor número de regiones bajo control posibles al finalizar la campaña, por lo que debería convertirse en el objetivo prioritario de todos los generales. Una región se considera bajo control en cuanto un jugador la ocupa con alguna de sus listas y no existen tropas enemigas en la región (sin contar las que puedan ir embarcadas mientras atraviesan un río). Las máquinas de asedio no pueden mantener regiones bajo control, por lo que si en una región un jugador solo posee una o varias máquinas de asedio, la región se sigue considerando desocupada.

Un jugador puede mantener en una región varios ejércitos del tamaño que desee, pero de existir un enfrentamiento contra un rival en la fase de combate, solo podrá utilizarse una lista compuesta por un máximo de 600 puntos de las tropas presentes en dicha región. Lo mismo ocurre si la suma de miniaturas equipadas con arcos o ballestas en una región, sobrepasa el 33% del total de miniaturas que en ella se encuentran. Si algún jugador que sobrepasa dicho límite se ve forzado a luchar en la fase de combate, el jugador solo podrá seleccionar un 33% de miniaturas equipadas con este tipo de armas para la batalla (el resto quedarán al margen de la contienda).

NOTA DEL AUTOR

Véase que la regla especial para los Jinetes de Rohan, de Khand y para los Incursores de Harad, permitiría que más de un 33% de miniaturas portaran arco, pero solo un 33% de ellos podrán efectuar disparos durante la partida. Las miniaturas que podrán disparar deberán ser seleccionadas y claramente señalizadas al contrario al inicio de la partida.



PUNTOS DE ÓRDENES

Los Puntos de Órdenes son los puntos que se podrán invertir en el pago de Abastecimientos, la adquisición de tropas, construcciones y Acciones Especiales a lo largo de la campaña. Al principio de la campaña, todos los jugadores reciben 1.000 Puntos de Órdenes que podrán administrar total o parcialmente en lo que deseen. Al inicio de la fase final de cada turno, excepto en los dos primeros, los jugadores ganan automáticamente una cantidad determinada de Puntos de Órdenes llamados Puntos de Refuerzo. Los jugadores que hayan disputado alguna partida durante la fase de combate, tanto si fuera atacando como defendiendo, ganarán 400 Puntos de Refuerzo, mientras que los jugadores que no participen en ninguna batalla obtendrán tan solo 200 Puntos de Refuerzo. Adicionalmente, los jugadores obtendrán 50 puntos extras por cada región que tengan bajo control (sin contar la del Cuartel General). Dichos puntos podrán utilizarse para costear las opciones anteriormente citadas en la fase apropiada de cada turno. Además, los resultados de las partidas también otorgan Puntos de Órdenes a uno u ambos jugadores :

RESULTADO	GANADOR	PERDEDOR
Victoria Decisiva	300	0
Victoria Marginal	200	100
Empate	150	150

Hay que especificar que los puntos de esta tabla y los 400 Puntos de Refuerzo solo pueden obtenerse a través de partidas físicas jugadas. Si por algún motivo un jugador venciera automáticamente a otro o algún caso similar que pudiera darse (como por ejemplo, cuando un jugador ataca una región con 150 puntos o más, respecto a los puntos en defensores que haya), esa victoria no se tendrá en cuenta con en lo referente a dichos puntos ya que, realmente, no se ha jugado ninguna partida.

Bajo ningún concepto y fuere por los motivos que fuere, ningún jugador podrá acumular jamás una reserva de Puntos de Órdenes superior a 1.000. Si por cualquier causa, un jugador en un turno concreto, superase dicha cantidad, el exceso a partir de los 1.000 puntos, será eliminado sin posibilidad de usarlo para ninguna finalidad.



ADQUISICIÓN DE TROPAS

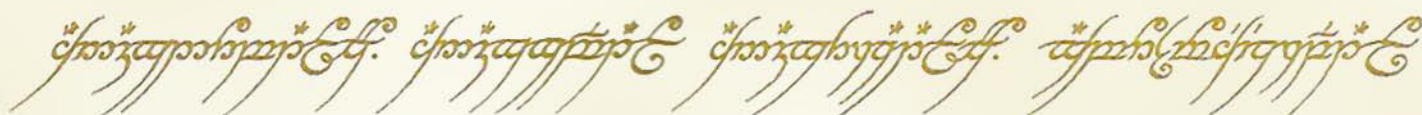
El potencial de los ejércitos al mando de los generales, es un factor fundamental para la consecución del objetivo principal de esta campaña; el control del mayor número de regiones posibles. Por ello, el adquirir ejércitos compensados y competitivos se convierte en una pieza clave a la hora de administrar los Puntos de Órdenes en tropas.

Los jugadores podrán durante la fase final de cada turno, invertir el número de Puntos de Órdenes que deseen en crear batallones que comenzarán a desplazarse por el mapa en la siguiente fase de movimiento. A la hora de adquirir tropas, los jugadores deberán hacer listas de ejército del total de puntos que crean oportuno (y para el que dispongan de suficientes Puntos de Órdenes en su reserva) de la manera habitual y respetando las normas que ya hemos visto (véase el apartado "Ejércitos participantes"). Posteriormente, estos ejércitos podrán desplazarse por el mapa de forma individual o podrán fusionarse en alguna región a otros ejércitos del mismo jugador. Una vez adquirido un ejército se considera inmodificable y no se podrán utilizar Puntos de Órdenes en adquirir tropas o equipo adicional para el mismo (excepto para los héroes, los cuales pueden mejorar su equipamiento sin problema alguno

ABASTECIMIENTO Y LÍNEAS DE SUMINISTRO

Tener grandiosos y potentes ejércitos es un factor clave para la victoria de cualquier general, pero ello conlleva también soportar un gran peso al tener que abastecer una gran cantidad de alimentos, armas y otros útiles a las tropas, cuyo consumo va en aumento mientras más ingentes son las cantidades de guerreros que posee el ejército. Sin estas provisiones, las tropas no podrían rendir igual en combate y por algún u otro factor, llegar incluso a la desertión o, en casos extremos, a la muerte. Para representar este factor, se incluyen reglas para el Abastecimiento de los ejércitos.

Un general debe pagar determinados Puntos de Órdenes, en calidad de Abastecimientos, por cada lista de ejército que tenga en juego. Estos puntos son los primeros a pagar en la fase final (ver la secuencia de turnos más adelante), por lo que, en cuanto comienza esta fase y tras añadir los Puntos de Refuerzo que obtiene por defecto cada jugador más los 50 por cada región que tengan controlada, se deducirán (habiendo ya sumado los obtenidos en la fase de combate, si los hubiera) los puntos



destinados a Abastecimientos que fueran necesarios. Los puntos que debe pagar cada jugador por cada lista de ejército se detallan en la tabla siguiente :

Puntos de la lista de ejército	Abastecimiento
1 a 400	75
401 a 500	100
501 o más	150

Los Abastecimientos siempre son enviados desde los almacenes de los Cuarteles Generales a todas las regiones donde existan tropas. En ocasiones, los transportes deben realizar largos recorridos a través de varias regiones hasta poder entregar los suministros, hecho peligroso si dichas tierras no están bien controladas y protegidas, ya que los envíos se exponen a posibles asaltos por parte del enemigo que podrían retrasar la llegada de suministros o impedir por completo la entrega de los mismos (si las tropas que los transportan son eliminadas o capturadas). Por este motivo, debe poder trazarse una Línea de Suministro entre el Cuartel General y las regiones en las que los jugadores poseen tropas. Dicha línea consiste en que se pueda seguir un trazado moviendo de región en región a partir del Cuartel General, hasta cualquier región en la que existan tropas, a través de regiones donde tengamos presente alguna lista superior a 200 puntos y que no sea un arma de asedio. Si en algún momento, la Línea de Suministro no puede efectuar dicho trazo o si debe cruzar regiones enemigas o libres de tropas propias para llegar a su destino, el jugador deberá pagar 50 puntos extras de Abastecimiento por cada región que deba cruzar a contar desde dicha región enemiga (inclusive), ¡así que cuidado con perder regiones de enlace durante la fase de combate!. Por su parte, las tropas embarcadas no necesitan que se establezca una Línea de Suministro hasta la región donde estas se encuentren, ya que se supone que han preparado la embarcación con los suministros suficientes para el viaje. Así pues, el jugador solo deberá pagar por esas listas los puntos que determine la tabla de Abastecimiento. Una vez desembarquen, dichas listas volverán a atenerse a las reglas normales de Abastecimiento y Líneas de Suministro a partir del turno siguiente al del desembarco.

Cualquier jugador que, por el motivo que fuere, se quede en una cantidad negativa de Puntos de Órdenes tras pagar los puntos destinados a Abastecimiento, será víctima de que algunas de sus tropas comiencen a desertar o a morir de hambre o fatiga (al no recibir abastecimiento alguno), por lo que el jugador deberá inmediatamente elegir una de sus listas de ejército (menos las que sean de armas de asedio) que a más regiones de distancia esté de su Cuartel General y eliminarla como si dicho ejército hubiera sido arrasado durante la fase de combate. Si el jugador posee varias listas al mismo número de regiones de distancia del Cuartel General, podrá elegir la que desee. Esto representará que dichos ejércitos son los que más dificultad han tenido para recibir los Abastecimientos y serán los que sufran tales consecuencias.

Si un jugador, a causa de no poder abastecer a sus tropas por estar en Puntos de Órdenes negativos, se quedase sin ninguna lista de ejército en absoluto, el jugador en cuestión obtendrá los Puntos de Refuerzo habituales en la fase final del turno siguiente, con lo que podrá adquirir nuevos ejércitos con los que empezar desde cero (efectivamente, el jugador en cuestión perderá todo

el turno en espera de que llegue la fase final). Como se puede comprobar, dejar a las tropas sin abastecimiento puede suponer un demoledor golpe que conlleve la pérdida de una región, varias o incluso de la guerra en sí misma, por lo que debe ser un factor a tener muy en cuenta a la hora de planificar la expansión de los generales por la Tierra Media.

Durante los dos primeros turnos de la campaña, no se debe pagar Abastecimiento por las tropas presentes. Adicionalmente, las máquinas de asedio no pagan nunca Abastecimientos ni hace falta trazar Líneas de Suministro hasta ellas.

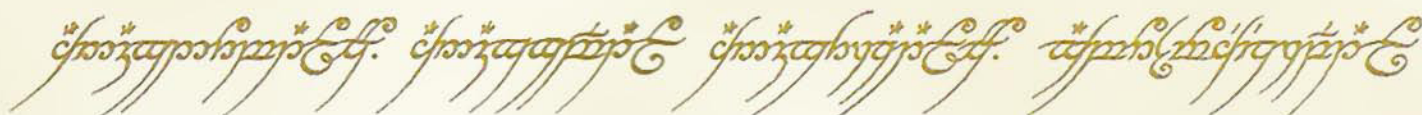
DISGREGAR TROPAS

En determinados momentos de la campaña, algunos generales podrían dejar de verle utilidad a ciertas listas de ejército que en su día la tuvieron pero que ahora no hacen más que consumir Abastecimientos o que, debido a las bajas sufridas, ya no merece la pena mantener. Por ello, durante la fase final, los jugadores podrán decidir disgregar las listas de ejército que consideren oportunas. Estas listas serán suprimidas del mapa en ese mismo instante. Véase que al tenerse que pagar Abastecimiento nada más comenzar la fase final, cualquier ejército que se desee disgregarse deberá pagar Abastecimiento ese mismo turno por última vez, antes de disolverse. El jugador en cuestión recuperará una tercera parte del costo en Puntos de Órdenes de la lista en el momento de disgregarse, redondeando hacia arriba, que podrá emplear en lo que desee, bien sea en la adquisición de construcciones, en amortizar parte del costo de una nueva lista o en Abastecimiento y Acciones Especiales de turnos posteriores.

DIPLOMACIA

Durante la guerra, muchos pueblos se unen en luchas espalda contra espalda en la persecución de un fin común o en defensa contra un enemigo mucho más poderoso que ambos y que, de forma individual, terminaría por destruirlos. Pese a todo y como todo es válido en la guerra, ciertas alianzas no se basan en pilares sólidos y pueden romperse tan pronto como se ha acabado con el enemigo común e, incluso, es normal ver traiciones entre las razas más salvajes de la Tierra Media.

A fin de enriquecer la estrategia que deberán seguir los jugadores en la campaña, las reglas de Diplomacia controlan el estado de hostilidad en que se encuentra cada general respecto a los otros y ello determinará la limitación o posibilidad de ejecutar acciones con y contra ellos.



Existen tres estados de diplomacia : guerra, neutral y alianza. En estado de guerra, las hostilidades son absolutas y los rivales intentarán acabar con el otro por todos los medios posibles a su alcance. Por su parte, en el estado neutral no existe guerra declarada, pero tampoco ningún tipo de simpatía entre los generales, por lo que aunque no se ataquen abiertamente, si pueden darse ataques encubiertos o ejercerse influencias a terceros para que cumplan un objetivo de interés propio. En contra partida a todo esto, el estado de alianza es el más noble de todos. Ambos generales gozan de excelentes relaciones, permiten al otro el libre acceso a sus tierras y bastiones, e incluso estarán dispuestos a luchar y morir juntos si la situación así lo requiriese. El estado de alianza, solo puede darse entre ejércitos de un mismo bando, nunca entre un jugador del Bando de la Luz y uno del Bando de la Oscuridad.

Al término de cada turno de juego a partir del segundo, se desarrolla la declaración de diplomacia, donde los jugadores deberán determinar su estado frente al resto de participantes. Cada jugador elegirá cual de los tres estados desea imponer contra los demás, pero hay que tener en cuenta tres factores :

- Cualquier declaración de neutralidad, anula los estados de alianza, por lo que si un jugador declara alianza contra otro, pero ese otro declara neutralidad con respecto a él, el estado de ambos será neutral.
- Cualquier declaración de guerra, anula los estados de neutralidad, por lo que si un jugador declara neutralidad contra otro, pero ese otro declara guerra con respecto a él, el estado de ambos será guerra.
- La declaración de estados del segundo turno es libre, pero a partir del siguiente solo se puede subir o bajar un grado de hostilidad en cada declaración, por lo que es imposible saltar de un estado de alianza a guerra o viceversa directamente, sin pasar antes por el estado neutral.

La siguiente tabla dictamina que tipo de acciones pueden acometerse con o contra el resto de generales, según el estado de Diplomacia que exista entre ellos :

Estado	Atacar regiones	Usar acciones especiales	Acceder a regiones
Guerra	Si	Si	No
Neutral	No	Si	No
Alianza	No	No	Si

Atacar regiones : refleja la posibilidad de mover nuestros ejércitos contra regiones ocupadas por el otro jugador, atacándolas de la manera que se explica más adelante en el apartado 2, Fase de Movimiento.

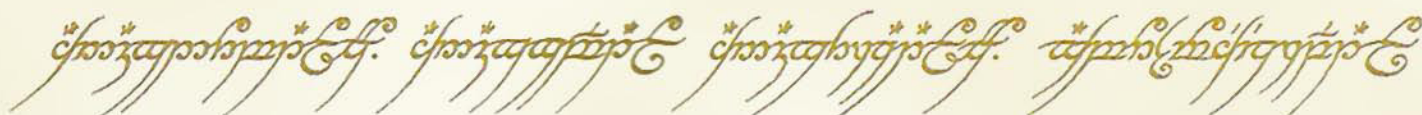
Usar Acciones Especiales : cede o anula la posibilidad de usar acciones especiales contra el otro jugador (ver apartado "Acciones Especiales" más adelante).

Acceder a regiones : concede a los jugadores aliados la posibilidad de pasar por las regiones del otro (a excepción del Cuartel General) de manera no ofensiva. Al un jugador permitir el acceso a sus tierras por parte de uno o varios ejércitos de otro general, en una región concreta pueden encontrarse ejércitos de ambos jugadores pero pese a que un jugador pueda estar aliado



con varios generales diferentes, en una misma región nunca podrán haber ejércitos de más de dos jugadores distintos al término del movimiento de cada jugador. La región seguirá perteneciendo a quien originalmente la controlaba, pero dicho jugador puede ceder la región a su aliado durante la fase de movimiento y convertirse él en el que tiene permiso de acceso a ella. Además de esto, al concluir su movimiento, un jugador que tenga permiso de acceso a regiones aliadas, no podrá estar presente con sus listas en más de dos regiones diferentes del mismo aliado. Si un jugador que tiene tropas en regiones aliadas pasara a estado neutral con este en algún momento, deberá abandonar dichas regiones a la mayor brevedad posible, incluso pagando una Marcha Forzada si fuera preciso para conseguirlo (ver el siguiente apartado, titulado "Acciones Especiales"). Deberá volver con dichas listas a regiones propias y seguras, marchar a tierras de algún otro jugador aliado o salir de las regiones atacando alguna región enemiga.

Dadas las variables posibilidades que dan los factores de diplomacia, podría darse el caso de que un jugador que se encuentra aliado con otro, reciba un ataque de un tercero, con el que su aliado se encuentra en estado neutral . En casos como este, las reglas mencionadas sufren una excepción, ya que el estado de diplomacia podría variarse en el acto entre los jugadores envueltos en la situación, subiendo o bajando un nivel de hostilidad. Podría por tanto ocurrir que, frente al ataque, el jugador aliado del defensor, decida apoyarle declarando que pasa de estado neutral a guerra contra el enemigo de su aliado. También podría darse el caso de que el jugador que recibe el ataque solicite ayuda a su aliado y este decida no combatir por ser neutral respecto al otro ejército, con lo que el defensor sería completamente libre, si lo ve oportuno, de rebajar su condición a neutral con su aliado como forma de desaprobación ante su decisión. Resumiendo, los jugadores implicados son, como ya hemos dicho, libres de modificar los estados diplomáticos entre ellos subiendo o bajando un nivel según estimen oportuno para poder actuar como pretenden.



ACCIONES ESPECIALES

En esta batalla multitudinaria por la conquista de la Tierra Media, los generales más astutos trazan complejas estrategias de batalla para sorprender, confundir y derrotar a sus enemigos. Esto se refleja en la posibilidad de invertir Puntos de Órdenes en adquirir las siguientes Acciones Especiales.

REACCIÓN MAGISTRAL

(Máximo una vez por turno)

Algo que bien conocen los mejores estrategas, es que actuar en el momento adecuado es siempre un punto a favor... y esto no quiere decir siempre actuar primero, ya que por interés propio, en ocasiones es mejor dejar al enemigo realizar sus acciones anticipadamente para contrarrestarle después de manera más efectiva.

Durante la fase de iniciativa y después de haber efectuado las tiradas para determinar el orden de las mismas, cualquier jugador puede declarar que utiliza una Reacción Magistral. Dicha acción especial tiene un coste de 150 puntos y permitirá al jugador elegir entre descartar el resultado de uno de los dados en la tirada de iniciativa o, por el contrario, lanzar un dado adicional para sumarlo a la puntuación que ya tiene. Los jugadores que deseen realizar una Reacción Magistral deben declararlo y, una vez todos lo hayan hecho, se comenzará con las tiradas o restas de dados, empezando por el jugador situado más arriba en el orden temporal de iniciativas. Estas acciones pueden suponer que el orden de iniciativas final varíe con respecto a las tiradas originales.

MARCHA FORZADA

(Máximo para dos listas de ejército por turno)

En la guerra hay constantes situaciones en las que el tiempo apremia. Cualquier argucia enemiga que coja desprevenido a un general, podría significar la reordenación inmediata de las tropas que tenga repartidas por toda la Tierra Media y el envío de efectivos que acudan prestos a regiones concretas, antes de que sea demasiado tarde. Por ello, en ocasiones, las tropas se verán obligadas a viajar a ritmos inusuales, debiendo recorrer enormes distancias en poco tiempo, marchando día y noche apenas sin descanso en ayuda de sus compañeros o, en otras ocasiones, meramente hostigados por los látigos de sus líderes. Para representar este factor, los generales podrán ordenar a sus tropas viajar a marcha forzada y obtener con ello mayor movilidad al desplazar sus ejércitos. Al inicio de su fase de movimiento, el jugador elegirá que lista o listas de ejército (con un máximo de dos) van a efectuar una marcha forzada durante ese turno. Entonces, el jugador restará 100 puntos de su reserva de Puntos de Órdenes por cada lista a la que desee aplicar esta acción especial. Como beneficio, cualquier lista de ejército que se mueva a marcha forzada, podrá mover una región extra con respecto a las que movería normalmente durante su fase de movimiento (véase el apartado "Fase de Movimiento").

FAVOR DE LOS VALAR

(Máximo una vez por turno)

Pese a que muchos seres puedan obviarlo, los Valar no dejan exenta su atención por los acontecimientos que tienen lugar en la Tierra Media, incluso a veces, toman parte indirectamente en los sucesos trascendentales.

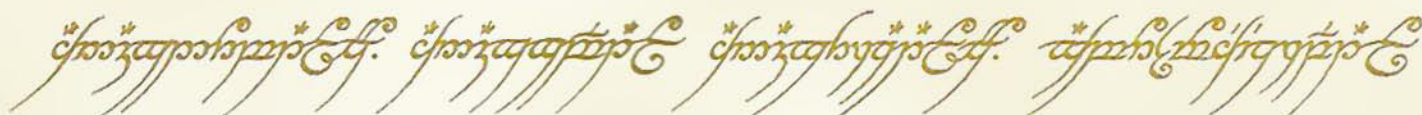


Cuando un Valar fija su interés en alguna batalla, los guerreros y los héroes de dicha contienda pueden llegar a recibir sus favores, con el consiguiente aumento de probabilidad de éxito en la misma.

Al inicio de la fase de movimiento y antes de que ningún jugador mueva sus tropas, los generales que lo deseen pueden declarar que utilizarán el Favor de los Valar para obtener ventaja sobre sus enemigos. Dicha acción especial tiene un coste de 150 puntos de Órdenes y permitirá a dicho jugador elegir como objetivo a uno de los ejércitos que posea en el tablero de juego al final de la fase de movimiento. A la hora de determinar el escenario que se jugará en la partida en que participará dicho ejército, no se efectuará una tirada en la tabla de escenarios habitual, sino que el jugador favorecido por su Valar deberá escoger 3 escenarios de entre todos los posibles y se descartarán el resto. Luego con una tirada aleatoria, se determinará el escenario que finalmente se jugará en dicha partida. Habiendo designado previamente los resultados posibles, con un resultado de 1 o 2 se jugará un escenario, con un 3 o 4 otro y con un resultado de 5 o 6 el restante posible.

Esto hará que los jugadores puedan elegir escenarios que favorezcan a sus listas, elevando así sus posibilidades de victoria y la consiguiente obtención de Puntos de Órdenes, una región nueva y los 50 puntos extra que da cada región durante la fase final, a la vez que, al deberse declarar al inicio de la fase de movimiento, da a los jugadores rivales el conocimiento del posible riesgo que conlleva enfrentarse a dicho general "elegido" en este turno.

De todas formas, si dos jugadores que utilicen el favor de estas deidades tuvieran que enfrentarse durante la fase de combate y eligieran listas propias que lucharan por una misma región, ambas acciones se anularían entre sí y se deberá determinar el escenario a jugar tirando en la tabla de escenarios, siguiendo el procedimiento normal. Obviamente, esta acción especial no puede seleccionar como objetivo a ejércitos que deban jugar obligatoriamente un escenario especial tal como Asesinato o El Gran Asedio.





EMBOSCADA / ATAQUE FURTIVO

(Máximo una vez por cada partida a jugar en un turno) :

Una de las estrategias más comunes en la guerra, es atacar por sorpresa al enemigo. Tanto a la hora de tender emboscadas mientras los rivales surcan tierras protegidas, como penetrando en territorio enemigo por vías alternativas o zonas poco comunes para atacarles en el momento que tienen la guardia baja, estos ataques sorpresa pueden ser devastadores si son dirigidos correctamente.

Durante la campaña y previamente a dar comienzo una batalla (antes de la selección de escenario, despliegue, etc...), los jugadores podrán declarar que tienden emboscadas a las tropas enemigas que penetran en sus tierras o que llevan a cabo un ataque furtivo en tierras del oponente al entrar en ellas. Este tipo de ataques se puede llevar a cabo con un mínimo de 8 arqueros/ballesteros y un máximo de 15, a seleccionar de entre los componentes de la lista que va a participar en la batalla.

Cualquier jugador que declare esta acción especial, deberá restar de su reserva de Puntos de Órdenes un número igual a 10 multiplicado por la suma del valor en puntos de las armas de proyectiles de los arqueros/ballesteros elegidos. Se considera que el arco o ballesta de los héroes que los tengan equipados, cuestan los mismos puntos que para la tropa básica.

Cualquier ejército que reciba una emboscada o ataque furtivo, recibirá automáticamente un número de impactos de flechas enemigas igual al número de arqueros o ballesteros enemigos que han disparado. El jugador que atacante repartirá entonces la mitad (redondeando hacia arriba) de los impactos entre las miniaturas atacadas que desee, mientras que el jugador atacado hará lo mismo con el resto de los disparos. Ninguna miniatura puede recibir más de un impacto y en las miniaturas de caballería, será siempre el jinete el que reciba el impacto, nunca su montura.

Esto refleja que los arqueros apuntarán con calma a los puntos débiles de sus incautos enemigos mientras campan tranquilamente por la región desconocedores del ataque... ¡por lo que las monturas enemigas no son objetivos prioritarios!.

Una vez determinados los guerreros que recibirán los impactos, el jugador atacante tirará todos los dados a la vez, uno por cada arquero/balletero que disparan y comprueba los resultados.

En caso de existir algún tipo de tropa o héroe con disparos múltiples, se lanzará un solo dado por ellos, pero en el caso de los héroes deberá lanzarse un dado de distinto color para diferenciarlo del resto.

Tras esto, dicho jugador destinará un dado a cada enemigo impactado de la manera que desee y, si la tirada fuera suficiente para causar una herida, se tratará igual que si se hubiera producido en un disparo cualquiera en plena batalla. En caso de necesitarse una tirada múltiple para herir (por ejemplo un 6/4+), se podrá destinar cualquier 6 a dicho enemigo y se lanzará por segunda vez el dado para comprobar si la flecha finalmente consigue herir o no a su objetivo. Los héroes pueden utilizar Poder para modificar las tiradas de su disparo, pero en tal caso, dichos héroes comenzarán posteriormente la partida restándoles el Poder utilizado. Los héroes heridos en este momento, pueden usar puntos de Destino para evitar dicha herida, pero comenzarán la batalla únicamente con los puntos de Destino que le resten por gastar.

De existir arcos con diferente Fuerza entre los tiradores, deberá especificarse qué arcos disparan contra qué enemigos en la selección de objetivos, por lo que el jugador atacante probablemente decida repartir el mayor número posible de impactos de los arcos de mayor Fuerza en su mitad de seleccionados, en lugar de que sea su rival el que lo haga en su propia selección posterior.

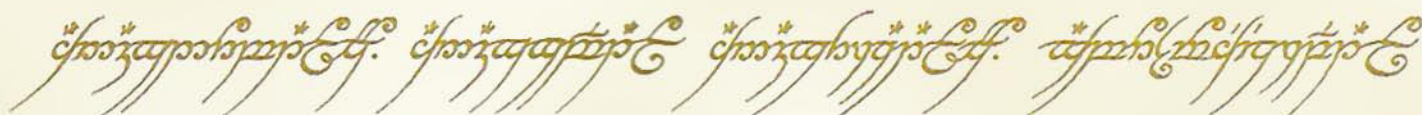
Si el objetivo de uno de los disparos fuera un portaestandarte y resultara muerto, el jugador atacado podrá hacer una tirada de 1D6. En caso de sacar 3 o más, podrá decidir recoger el estandarte con la miniatura que desee (y pueda según las reglas, claro), pero en caso de obtener un 2 o menos, la emboscada a desconcertado tanto al enemigo que nadie se percatará del estandarte caído y se perderá entre el caos reinante (posiblemente estarán demasiado ocupados agachándose para protegerse de las flechas).

Si ambos jugadores, defensor y atacante, desean llevar a cabo esta acción, podría considerarse como que ambos bandos han intentado sorprender al enemigo... ¡pero quien pega primero, pega dos veces!. Los jugadores deberán restar en primer lugar los puntos que sean necesarios de su reserva de Puntos de Órdenes para ejecutar los ataques y, posteriormente, se hará una tirada aleatoria de 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, comenzará un jugador (designado antes de la tirada) y con un 4, 5 o 6, empezará el otro.

Podría ocurrir que el primer jugador en disparar consiga abatir a alguno o varios de los arqueros/ballesteros enemigos, por lo que el segundo jugador, pese a haber gastado puntos por un número concreto de disparos, se vea lanzando menos dados de los que hubiera podido tirar si hubiera disparado en primer lugar.

Si en una región se debe jugar un escenario de asedio (ver apartado "Construcciones" más adelante) o asesinato, ninguno de los jugadores podrá llevar a cabo emboscadas ni ataques furtivos.

Efectivamente como se acaba de comprobar, esto convierte a las emboscadas y ataques furtivos en un factor clave y mortífero que puede decantar a favor una batalla aparentemente imposible antes de desarrollarse la misma.



ASESINATO

(Máximo una vez por turno)

Tipo de asesino	Puntos de Ordenes	Nivel de lealtad
Asesino común	100	4
Asesino veterano	125	5
Asesino experto	150	6

A veces un poderoso líder enemigo dirige magistralmente a sus tropas, conquistando todas las regiones que atraviesa sin que nadie pueda detenerle en combate alguno. Ante estos imparables enemigos, las batallas a gran escala no parecen ser la solución y los generales optan por intentar infiltrar algún guerrero en las líneas enemigas, bajo el oscuro manto de la noche, para que se dirijan furtivamente hasta ellos y acaben con su vida. Incluso en ocasiones, un simple capitán enemigo puede convertirse en el objetivo de estos asesinos para crear un golpe de efecto que termine por erradicar la presencia de enemigos en una región sin tener que derrotarlos en batalla.

Existen diferentes tipos de asesinos, con diferentes costes en Puntos de Órdenes y niveles de lealtad. Los jugadores pueden, en la fase de movimiento, utilizar los Puntos de Órdenes correspondientes para enviar un Asesino del tipo que deseen a cualquier región enemiga adyacente a una ya controlada por dicho jugador al inicio de su movimiento, de la misma manera que si atacara con uno de sus ejércitos (incluso si el enemigo tiene instalado un campamento o una fortaleza en dicha región, pero nunca podrá haber más de un Asesino presente en una misma región, ni siquiera de otros jugadores). En tal caso, el jugador enemigo no podrá mover ningún ejército desde esa región durante su fase de movimiento propia, pero sí podrá mandar más tropas a esta desde alguna otra región para reforzar su presencia. En caso de que algún general juegue un Asesinato contra una región enemiga, se jugará el escenario especial destinado para tal efecto que se detalla en la sección "Escenario Especial : Asesinato" de este reglamento.

El general que juegue un Asesinato puede designar como objetivo a cualquier lista de ejército que se encuentre en dicha región al comienzo de la fase de combate, tanto del jugador que controla la región, como de cualquier jugador aliado de este que se encuentre también presente.



Pese a todo, la misión de los asesinos no siempre tiene éxito o, incluso consiguiendo acabar con su objetivo, el asesino es apresado y es en esos momentos cuando la lealtad de los mismos hacia sus Señores es fundamental. Los asesinos capturados son expuestos a terribles torturas en interrogatorios con los que se pretende descubrir información, tanto sobre posibles puntos secretos de aprovisionamiento, como la localización exacta de las tropas de su Señor. El nivel de lealtad marcará si el Asesino proporcionará al enemigo la información que desea o si resistirá la tortura sin hablar hasta su muerte.

Si un Asesino pierde su última herida se considera capturado y el jugador sobre el que se jugaba el Asesinato deberá lanzar 1D6 al finalizar la partida. Si la tirada iguala o supera el Nivel de Lealtad del Asesino en cuestión, las torturas habrán surtido efecto y el Asesino revelará la información.

Si un Asesino revela información, el jugador que lanzó el asesinato perderá 100 Puntos de Órdenes que pasarán a sumarse a los que ya tuviera el rival de esa partida.

Esta regla deberá ignorarse si el asesino consigue eliminar al que fuera el único héroe (sin contar con los héroes de listas aliadas) enemigo en una región que controlara la lista de dicho héroe, incluso aunque sea capturado posteriormente durante la partida.

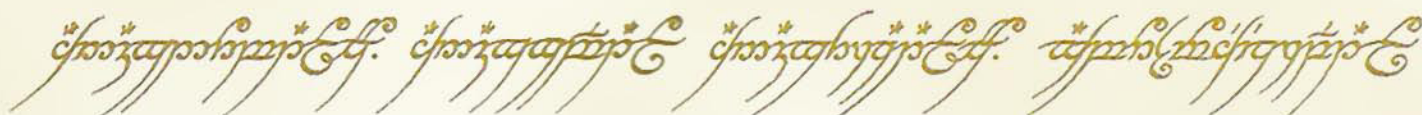
REFUERZOS

(Máximo una lista de Refuerzos en reserva)

En tiempos de guerra abierta, muchas batallas se advierten desesperanzadoras antes de dar comienzo y los guerreros saben que no vivirán otro día para contarle frente a poderosas hordas enemigas que avanzan hacia ellos. En estos momentos de crisis, la petición de refuerzos de los capitanes a sus Señores se vuelve fundamental. Bien sea con el envío de prestos mensajeros, hileras de candentes almenaras u oscuros artefactos mágicos como los Palantíri, los guerreros pueden solicitar el apoyo de tropas adicionales para una batalla difícil.

Un jugador puede decidir que una nueva lista que adquiera usando Puntos de Órdenes en la fase final de un turno, pase a ser de Refuerzos. Esta lista será adquirida de la forma habitual y de un máximo de 210 puntos, a los que el jugador deberá añadir 150 Puntos de Órdenes extra para que cuenten como refuerzos. Dicha lista será señalizada como Refuerzos y no aparecerá en el mapa ni moverá por las regiones como el resto de listas, sino que quedará a la espera de ser utilizada de la siguiente manera.

Un jugador que esté desarrollando una partida en defensa de una región, podrá decidir (si lo ve oportuno) en el turno que quiera y durante su fase de movimiento, hacer aparecer a las tropas de refuerzo en mitad de la partida. Las tropas desplegarán por el borde de la mesa y punto exacto que el jugador que los controla desee, a un máximo de 6 cm. de dicho borde, pero ningún guerrero podrá entrar en la batalla a más de 50cm. de distancia del resto de compañeros que entran de refuerzo. Dichos guerreros no podrán cargar en el mismo turno en que aparecen en la partida, pero por lo demás podrán actuar con normalidad (mover, disparar, lanzar hechizos, etc...). Hay 3 excepciones al despliegue de los Refuerzos :



- En el escenario Arrasar el Campamento, las tropas solo podrán aparecer por uno de los dos bordes propios según la esquina desde la que desplegó el jugador que saca los Refuerzos.
- En el escenario Reconocimiento, los Refuerzos solo podrán aparecer por el borde propio de despliegue inicial.
- En un escenario de asedio, los Refuerzos aparecerán siempre en el exterior de la fortaleza o campamento y deberán hacerlo por uno de los bordes laterales del tablero (nunca por el borde de despliegue del enemigo).

Desde que una lista adquirida como Refuerzos aparece en una partida, dicha lista es computable a todos los efectos para el transcurso de esa partida, como si dicha lista y la inicial que utilizó el jugador fueran "una sola". Así pues, pueden provocar que las condiciones de la partida cambien, sobretodo en lo referente a los chequeos de desmoralización, disparos y objetivos de la partida. Si por ejemplo, un ejército que se encontraba desmoralizado por haber sufrido un 50% o más de bajas, recibe de repente tropas de refuerzo, estas se sumarán al total inicial de tropas aliadas para la contabilización de dicho 50% (con lo que dicho ejército podría dejar de estar desmoralizado y debería volver a sufrir un número determinado de bajas hasta tener que empezar a chequear de nuevo). Lo mismo ocurre con el 33% de guerreros con los que puede disparar un jugador, ya que ahora el 33% de miniaturas será mayor que al inicio de la partida (con lo que hasta un 33% de los Refuerzos podría disparar con sus armar de proyectiles). En cuanto a objetivos, podría darse el caso de que uno de ellos fuera eliminar a todos los héroes enemigos, con lo que si un nuevo héroe llega como refuerzo, también deberá eliminarse para cumplir dicho objetivo en la partida. Los jugadores deberán revisar bien en que sentido afectan a la partida la llegada de dichos refuerzos.

Cuando termina una batalla en la que se utiliza una lista de Refuerzos, esta pasa a considerarse una lista normal y corriente, con lo que, si al final de la batalla sigue superando los 200 puntos de valor, podrá mover por el mapa y actuar como todas las demás. Por el contrario, si tras la partida hubieran muerto suficientes tropas como para dejar a la lista por debajo de los 200 puntos, deberá anexionarse obligatoriamente a alguna otra a la mayor brevedad posible, como es habitual.

Cabe destacar que las listas de ejército adquiridas como Refuerzos, no consumen Abastecimientos hasta el momento en que son utilizadas. De ese momento en adelante, se atenderán a las reglas habituales para cualquier lista de ejército. Además no se puede tener en reserva más de una lista como Refuerzos a la vez, pero en cuanto unos Refuerzos se utilicen, el jugador podrá volver a adquirir, de la manera explicada anteriormente, una nueva lista para tales efectos.

TRAICIÓN

(Sin límite por turno):

No siempre son fáciles de mantener los delicados hilos que en determinados momentos tejen precarias alianzas, por lo que a veces se dan lugar traiciones inesperadas en los momentos menos oportunos. Teniendo esto presente, queda claro que los generales deben tener mucho cuidado al elegir con quien se alían

permitiendo el paso de tropas ajenas por sus regiones y el volumen de las mismas con respecto a los defensores propios de dicha región... pero es lo que tienen los tiempos de guerra.

Para reflejar esto, un jugador puede invertir 100 Puntos de Órdenes durante la declaración de diplomacia y, en contra de la regla general, saltarse el estado de neutral para pasar directamente de alianza a guerra. Si se diera el caso de que, al usar una traición, hubiera dos ejércitos de los ahora rivales en una misma región, dado su antiguo estado de aliados, deberán enfrentarse durante la fase de combate siguiente al igual que cualesquiera enemigos, tanto si la traición la ha declarado el que controla la región, como el que tiene permitido el paso de sus tropas.

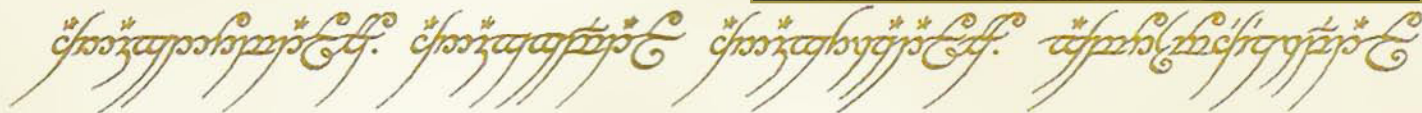
DISCORDIA

(Máximo una vez por campaña y jugador):

Pese a que en determinados compases de la guerra, diferentes pueblos puedan cerrar pactos y alianzas, las relaciones no tienen porqué ser igual de buenas en todo momento. Tanto por desavenencias entre sus líderes, oposición de opiniones de sus capitanes o por el mero desagrado de las tropas en tener que luchar conjuntamente con otros pueblos a los que no tienen demasiado aprecio, las pautas más lógicas a seguir en la guerra pueden verse afectadas. Desde por pura vanidad u orgullo, hasta por la influencia de algún maligno poder o traicionero consejero, los motivos para que ocurra esto pueden ser muy variables.

A lo largo de la campaña, todos los jugadores podrán lanzar y/o recibir la acción especial Discordia una sola vez como máximo. Cuando comience la fase de movimiento de un jugador, este podrá ejecutar una Discordia entre las tropas de un ejército enemigo y sus posibles aliados. Esta acción especial le deducirá 200 puntos de la reserva de Puntos de Órdenes y permitirá al jugador elegir a cualquier otro participante de la campaña. Durante ese turno, las tropas de dicho jugador no podrán recibir ningún apoyo por parte de sus jugadores aliados, por lo que si recibe un ataque en alguna de sus regiones y tenía tropas de un jugador aliado presentes en la misma región, no podrá contar con su ayuda y deberá enfrentarse al atacante exclusivamente con las tropas propias de las que dispusiera en ella. Adicionalmente, todos los jugadores que tuvieran un estado neutral con el objetivo de Discordia, pasarán a estado de guerra durante la fase de combate, por lo que en las declaraciones de diplomacia de ese turno, solo se podrá pasar a neutral como mucho.

Hay que destacar que esta acción es excelente para anular, por ejemplo, partidas de múltiples jugadores, dejando a uno en igualdad de condiciones o incluso en inferioridad, lo que la convierte en una de las acciones especiales más poderosas de toda la campaña.



CONSTRUCCIONES

Los generales en su intención de conquistar la Tierra Media, emplearán esfuerzos en la construcción de emplazamientos de apoyo que ayuden a sus tropas a conseguir sus objetivos. Por tanto, los jugadores podrán usar Puntos de Órdenes en mandar a sus tropas a construir ciertos tipos de edificaciones, en regiones que tengan bajo su control (exceptuando en el Cuartel General). Un jugador podrá colocar un máximo de dos construcciones en una misma región, pero puede colocar todas las que desee por turno. Una región donde se encuentren una o más construcciones, debe también contener tropas del mismo jugador al término de la fase final de cada turno o resultará automáticamente destruida. Si una región que contiene construcciones de un jugador, es tomada por un jugador rival, todas las construcciones son arrasadas en el acto y deben retirarse los marcadores del mapa (los nuevos dueños de la región no pueden tomar posesión de ellas ni usarlas en ningún momento). Dentro de estas construcciones, las Fortalezas, Campamentos y Puertos cuentan además como Cuartel General a la hora de mandar Abastecimientos y de desplegar en el mapa nuevas listas de ejército que se hayan adquirido, por lo que las tropas podrán comenzar a mover desde ellas y no necesariamente desde el Cuartel General. Las edificaciones posibles y sus efectos son los siguientes :

FORTALEZA

(300 Puntos de Órdenes – Máximo 1 por jugador)

Construcción fuerte y resistente donde la haya, las Fortalezas son auténticos bastiones altamente defendibles para los que en ellas se instalan. Los jugadores pueden, en la fase final, invertir Puntos de Órdenes en adquirir una Fortaleza para una región que tengan controlada. En caso de que un jugador ataque una región donde exista una Fortaleza enemiga, se jugará un asedio con el escenario genérico llamado "El Gran Asedio" que aparece en el reglamento.

Las Fortalezas constan de Puerta de Fortaleza (D10 - PR3), Muros de Piedra (D100 – PR12) y Torres de Piedra (D100 – PR16).



CAMPAMENTO

(200 Puntos de Órdenes – Máximo 1 por jugador)

En ocasiones, el paso de las tropas por una región es de corto o medio plazo, por lo que la construcción de una Fortaleza no se plantea interesante. Sin embargo, los generales pueden ordenar la construcción de pequeños campamentos y el levantamiento de empalizadas defensivas para una ocupación temporal. Este tipo de enclaves no ofrecen en absoluto a las tropas la seguridad y comodidades que da una Fortaleza, ¡pero siempre será mejor que acampar a la intemperie sin defensa alguna!. En caso de que un jugador ataque una región donde exista un Campamento enemigo, se jugará un asedio con el mismo escenario y particularidades que en el caso de una Fortaleza.

Los Campamentos constan de Puerta Pesada Reforzada (D9 – PR2), Empalizadas de madera (D10 – PR10) y Torres de Madera (D10 – PR14).

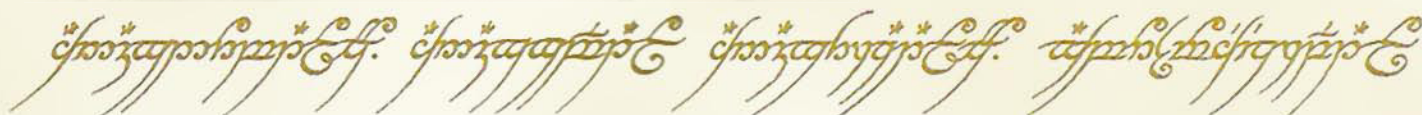
PUERTOS

(150 Puntos de Órdenes - Máximo 2 por jugador)

Los generales usan todos los medios a su alcance para la expansión de sus tropas y no siempre una marcha por tierra es la mejor opción para desplazarlas. A veces, los ríos se convierten en excelentes alternativas a las rutas por tierra, que sirven además muchas veces para atacar al enemigo por donde menos lo espera.

En esta campaña, cualquier jugador que ocupe una región por la que transcurra algún afluente de un río, podrá invertir Puntos de Órdenes en construir un Puerto. Los Puertos pueden construirse en la fase de movimiento (excepcionalmente, incluso en el Cuartel General) y ser utilizados sobre la marcha si se desea (esto es sobretodo útil para no dejar acorraladas a nuestras tropas en una región sitiada por los enemigos o para surcar tierras del enemigo sin tener que enfrentarse a sus tropas). Un jugador que construya un puerto podrá desplazar a sus tropas en embarcaciones en cualquier dirección que siga el río en cuestión. Cualquier ejército que comience su movimiento en una región donde exista un Puerto puede ser embarcado y dichas tropas moverán por el río un máximo de 2 regiones por turno, sin importar su capacidad de movimiento por tierra. Las tropas embarcadas pueden pasar tantos turnos como deseen en sus botes antes de ser desembarcadas.

Cuando el jugador lo desee, esas tropas pueden desembarcar en cualquier región por la que pase el río, pero una vez las tropas desembarquen, no podrán mover más en ese turno ni podrán volver a usar el río a menos que embarquen de nuevo en un Puerto. Además, las tropas embarcadas pueden atravesar regiones ocupadas por tropas enemigas, siempre y cuando el enemigo, a su vez, no tenga un Puerto construido en esa región. De darse tal caso, las tropas deberán desembarcar y atacar la región forzosamente antes de que los enemigos los aniquilen mientras pasan. Si las tropas desembarcan en un territorio ocupado por tropas enemigas, bien voluntariamente o bien por la existencia de un Puerto enemigo, se desarrollaría una batalla en la fase de combate tal y como se describe más adelante.



Adicionalmente, al inicio de una campaña de "La Conquista de la Tierra Media", los jugadores pueden decidir resolver este tipo de batallas desarrollando una "Incurción Costera" tal y como se describe en el reglamento del juego con la particularidad de que la "Deriva" siempre irá en dirección a la costa y se tratará como corriente estandar (1D6 cm. por turno). Así se otorgaría a la campaña una mayor variedad de situaciones y partidas, por lo cual puede ser incluso aconsejable.

NOTA DEL AUTOR

Algunos afluentes de los que se ven en el mapa de la Tierra Media que se utiliza en esta campaña, no aparecen en los mapas originales diseñados por J.R.R. Tolkien. Estos afluentes se han añadido para dar mayor movilidad a las tropas que se muevan por los ríos y para que todos los jugadores pudieran construir un Puerto en su Cuartel General.

GRANJAS / FOSOS INDUSTRIALES

(75 Puntos de Órdenes - Máximo 2 por jugador) :

Cuando un general obtiene el control de tierras ricas en recursos, una manera de obtener un doble provecho de las mismas, es ordenar la creación emplazamientos destinados a enaltecer las producciones, con el consiguiente beneficio que ello conlleva. Bien sea creando granjas para destinar campos al cultivo o criaderos de animales para abastecer de comida a las tropas, o bien con la creación de fosos industriales dedicados al desalmado arrasamiento de bosques y minas en la creación de armamento, la producción de dichas tierras se acelerará siempre. Después de haber tomado posesión de una tierra, un jugador podrá decidir instalar granjas o fosos industriales para duplicar la producción de recursos de dicha región. Durante la fase final, cualquier general podrá crear Granjas o Fosos Industriales en cualquier región bajo su control. Una región con este tipo de edificación comienza a producir el doble de Puntos de Órdenes por turno a partir del turno siguiente a ser colocada, es decir, 100 puntos de Órdenes en lugar de los 50 habituales.

El efecto de estas construcciones no es acumulativo, con lo que colocar dos de ellas en una misma región no hará que dicha región produzca el doble del doble de recursos.

TORRES VIGÍA

(75 Puntos de Órdenes - Máximo 2 por jugador)

Una vez se ha ocupado una región, los generales más precavidos optarán por vigilar sus fronteras ante posibles ataques enemigos, salvaguardando así la integridad de sus ejércitos presentes en la región y sus intereses para conquistar la Tierra Media. La construcción de atalayas o puestos de vigilancia en las fronteras, es un factor determinante para esta tarea.

Los jugadores, una vez posean el control de una región y durante la fase final, podrán colocar Torres Vigía en los límites de la región para controlar mejor las actividades enemigas en la zona. Desde ese momento y mientras la región posea esta construcción, ningún enemigo podrá lanzar un Ataque Furtivo en ella. No obstante, el defensor podrá seguir ejecutando Emboscadas a los ejércitos que penetren en sus tierras.

ALMACENES

(50 Puntos de Órdenes - Máximo 2 por jugador)

Para cubrir las emergencias que puedan presentarse ante algún tipo de fallo en las líneas de suministros y abastecimientos de las tropas, los generales pueden optar por la construcción de almacenes en una región concreta, de manera que en dicha región se pueda mantener una reserva extra de comida o material de guerra y no necesiten la llegada de los abastecimientos habituales al frente desde los Cuarteles Generales, de la misma manera que en el resto de regiones.

Una vez llegada la fase final, cualquier jugador podrá decidir instalar Almacenes en cualquiera de las regiones que controle.



Handwritten text in a decorative, cursive script, likely a signature or a title, positioned at the bottom of the page.

Mientras dicha construcción esté en juego, todas las listas que se encuentren en esa región al inicio de la fase final, tendrán una reducción de 50 puntos en cuanto al pago por Abastecimientos se refiere. Por tanto, una lista de 300 puntos por ejemplo, que debería pagar 75 puntos por Abastecimiento al inicio de la fase final, pagará solo 25 puntos.

TRAMPAS

(75 Puntos de Órdenes - Máximo 1 por jugador)

Sorprender al enemigo tendiéndole una emboscada no es siempre posible según el entorno en el que se espera luchar contra él, por lo que, en ciertos casos, la colocación de trampas previamente a la contienda se presenta como una gran alternativa. Agujeros en la tierra llenos de puntiagudas estacas, pozos de brea listos para hacer arder con una flecha en llamas, pequeñas invenciones de ingeniería capaces de disparar proyectiles envenenados o explotar soltando una lluvia de metralla... muchas son las formas en que se pueden presentar en el campo de batalla las trampas, pero todas son igualmente mortíferas.

El jugador puede colocar trampas en una región que posea durante la fase final. Cuando se desarrolle una partida en una región con trampas, el jugador defensor podrá utilizarlas un máximo de dos veces a partir del 4 turno (inclusive). Al inicio de la fase de movimiento del enemigo o en el momento en que se disponga ha mover tras declarar un movimiento heroico, el defensor podrá declarar que algunas tropas enemigas han caído en sus trampas. Entonces, el tablero de juego deberá dividirse en 9 sectores cuadrados de idénticas dimensiones, dividiendo cada uno de los cuatro bordes de la mesa en tres partes iguales. Luego el jugador defensor tirará 2D6 para determinar aleatoriamente en las trampas de que sector ha caído el enemigo de la siguiente manera y siempre mirando el tablero desde el borde del defensor. La primera tirada determinará la fila y la segunda la columna del sector :

Fila 1-2 Columna 1-2	Fila 1-2 Columna 3-4	Fila 1-2 Columna 5-6
Fila 3-4 Columna 1-2	Fila 3-4 Columna 3-4	Fila 3-4 Columna 5-6
Fila 5-6 Columna 1-2	Fila 5-6 Columna 3-4	Fila 5-6 Columna 5-6

Si al determinar el sector no se encontraran en este un mínimo de 3 miniaturas atacantes, se deberá repetir la tirada. Una vez se obtenga un sector en el que hayan al menos 3 enemigos, el jugador defensor elegirá dos miniaturas enemigas cualesquiera (a excepción de los héroes) y el atacante una.

Entonces el jugador defensor tirará un dado en la siguiente tabla por cada una de las miniaturas afectadas por trampas para determinar la precisión y gravedad del efecto que tiene la misma en su objetivo, en forma de impacto de la fuerza que se obtenga :

Resultado de la tirada	Fuerza del Impacto
1 - 2	6
3 - 4	8
5 - 6	10

El jugador hará entonces una tirada en la Tabla de Heridas para determinar si finalmente las miniaturas elegidas sufren alguna herida y retiran las bajas de la manera habitual. Si el objetivo de una trampa fuera una miniatura de caballería, el Jinete quedará desmontado en el acto y tanto este como su montura recibirán el impacto de la trampa (haz la tirada para herir independientemente por cada uno de ellos).

Los héroes no pueden caer en trampas enemigas, bien sea porque son demasiado astutos como para percatarse de ellas antes de caer o, meramente, a causa del veleidoso destino.

ASAMBLEA DE GUERRA

(100 Puntos de Órdenes - Máximo 1 por jugador) :

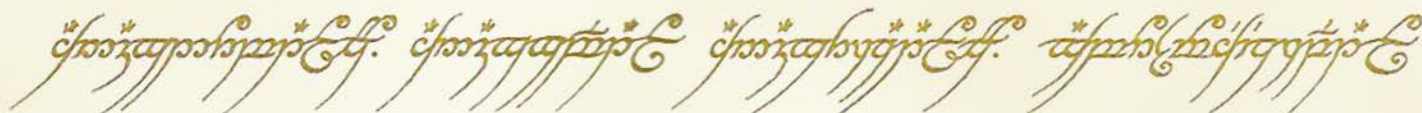
Las Asambleas de Guerra son edificaciones donde se emplaza a un grupo de consejeros bélicos, expertos en estrategia u oscuros caudillos de gran relevancia. Este grupo organiza reuniones con los líderes de la región en que se encuentran para discutir las mejores tácticas a utilizar durante las diferentes batallas, según el entorno y el enemigo al que se vaya a enfrentar, por lo que las órdenes en pleno combate de estos líderes se tornan mucho más precisas y efectivas. Para cualquier guerrero, el hecho de estar cerca de un héroe que haya recibido instrucciones directas de una Asamblea de Guerra, es una garantía de mayores posibilidades de supervivencia y victoria.

Al inicio de una partida, el jugador defensor elegirá a uno de los héroes de su lista. Este héroe será el que ha recibido los consejos de la Asamblea de Guerra, por lo que, durante esa partida, dicho héroe pasa a considerarse un estandarte para todas las miniaturas amigas. El propio héroe, por su parte, no recibe los bonificadores sobre sí mismo.



DESMANTELAR CONSTRUCCIONES

En algunos compases de la partida, los jugadores pueden estimar que las construcciones que hicieran antaño ya no son eficientes donde están emplazadas. Por tanto y al existir un límite de construcciones de cada tipo, los jugadores podrán desmantelarlas para poder fabricarlas en otras regiones diferentes. Durante la fase final, los jugadores pueden declarar qué construcciones desean desmantelar y serán retiradas del mapa. El jugador en cuestión recuperará una tercera parte del costo en Puntos de Órdenes de la construcción redondeando hacia arriba que podrá emplear en lo que desee, bien sea en la adquisición de tropas, Abastecimiento, Acciones Especiales o en amortizar parte del costo de una nueva construcción a edificar. Véase que al dar comienzo la fase final, los jugadores deben pagar los puntos de Abastecimiento pertinentes en primer lugar, por lo que las construcciones deberán ser desmanteladas posteriormente, con lo que los puntos que se obtengan por esta acción, no podrán ser usados para pagar Abastecimiento en ese mismo turno.



TURNOS DE LA CAMPAÑA

La campaña tiene una duración de 8 turnos, los cuales siguen una secuencia de fases similares al juego básico:

1. **Fase de iniciativa:** cada facción tira 3D6 para determinar el orden de iniciativas y se administran los puntos destinados a Reacción Magistral, que pueden variar el resultado final de las mismas.
2. **Fase de movimiento:** cada jugador, según el orden de iniciativas, administra los Puntos de Órdenes destinados a Marchas Forzadas, Favores de Iluvatar / Melkor, Discordias, Asesinatos, a la construcción de Puertos y mueve los regimientos que desee.
3. **Fase de combate:** se administran los Puntos de Órdenes destinados a Emboscadas / Ataques Furtivos y se resuelven las batallas que se hayan producido como resultado de la fase de movimiento.
4. **Fase final:** se retiran los ejércitos derrotados de la manera que sea necesaria, se administran los Puntos de Órdenes destinados a Abastecimiento de los ejércitos existentes, nuevas listas de ejército, Refuerzos y a la construcción de Fortalezas, Campamentos, Torres Vigía, Granjas / Fosos Industriales, Almacenes y/o Trampas. Para terminar, se invierten los puntos destinados a Traiciones, se hacen las declaraciones de diplomacia y se empieza de nuevo por la fase de iniciativa del siguiente turno.

FASE DE INICIATIVA

Cada jugador efectúa una tirada de 3D6. Según el resultado de cada jugador, se establece el orden de la iniciativa. El jugador con el resultado más alto estará a la cabeza para actuar primero con sus batallones, el jugador con el segundo resultado más alto le seguirá a continuación los suyos y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan movido.

En caso de que varios jugadores empaten en un mismo puesto al establecer el orden de iniciativa deberá hacerse un desempate. Cada jugador tira 1D6 y el que obtenga el mayor resultado obtiene el puesto por el que se jugó el desempate, quien haga la segunda tirada más alta será el siguiente en el orden de iniciativas y así sucesivamente.

En caso de que algún jugador empate con otro, los jugadores que han empatado (y SOLO ellos, puesto que los jugadores que no empatan mantienen su resultado) repetirán la tirada hasta que obtengan resultados diferentes, pero siempre que un jugador saque mayor resultado que otro, estará por encima de este en el orden de iniciativa.

Este desempate puede, efectivamente, alterar puestos obtenidos en la tirada original para decidir el orden de iniciativas.



Ejemplo : 8 jugadores participan en esta campaña y es la Fase de Iniciativa. Los resultados tras resolver las tiradas son los siguientes (cada hipotético jugador se denomina con una letra):

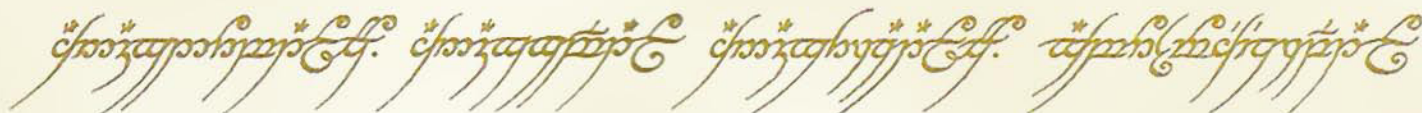
$A = 18, B = 4, C = 11, D = 14, E = 4, F = 8, G = 14, H = 4$

El orden de iniciativas sería el siguiente :

$1^\circ - A, 2^\circ - D \text{ y } G, 3^\circ - C, 4^\circ - F, 5^\circ - B, E \text{ y } H$

Como se puede apreciar, D y G han empatado en el 2º puesto al igual que B, E y H lo han hecho en el 5º. Ahora D y G tiran 1D6 y obtienen 3 y 5 respectivamente, por lo que G estará por encima de D en el orden de iniciativa y el resto de jugadores por debajo de ellos, caen un puesto en la lista. Los jugadores B, E y H hacen lo propio para desempatar y obtienen 6, 4 y 6 respectivamente. B y H deben tirar para desempatar de nuevo y E queda desde este momento por debajo de ellos en el orden de iniciativa. B y H tiran sus dados y obtienen 6 y 2 respectivamente, por lo que H queda por debajo de B. Una vez hecho esto, la lista se remodela por completo y el resultado final del orden de iniciativa sería el siguiente:

$1^\circ - A, 2^\circ - G, 3^\circ - D, 4^\circ - C, 5^\circ - F, 6^\circ - B, 7^\circ - H \text{ y } 8^\circ - E.$



FASE DE MOVIMIENTO

En la fase de movimiento, cada jugador podrá mover uno, varios o ninguno de sus ejércitos (esto queda a su propia elección). Los jugadores se van turnando empezando por el primero del orden de iniciativa. Cuando el primer jugador del orden de iniciativa haya movido los ejércitos que desee, el segundo jugador de la lista hará lo mismo con los suyos y así hasta que todos los jugadores hayan movido.

Un ejército puede moverse a regiones adyacentes cualesquiera. Los ejércitos que contengan unidades que normalmente puedan mover hasta un máximo de 14cm. pueden mover una región por turno, los ejércitos formados íntegramente por unidades que normalmente puedan mover 24cm. o más y las embarcaciones, pueden mover hasta dos regiones por turno y los ejércitos que contengan exclusivamente tropas cuyo movimiento habitual sea de 28cm. o más, pueden mover hasta tres regiones por turno.

Un ejército solo puede moverse una vez por fase de movimiento. Cuando un ejército entra en una región vacía y termina en ella su movimiento (en tierra, no embarcada), se considerará que ha ocupado la región y contará como suya desde ese momento. Por otra parte, si un ejército entra en una región ocupada por un ejército enemigo, no podrá seguir moviendo (a menos que las tropas vayan embarcadas y no exista un puerto enemigo en dicha región) y ambos ejércitos deberán enfrentarse durante la fase de combate. Ninguno de los ejércitos que estuviera ocupando la región en la que sucederá la batalla podrá moverse durante ese turno aunque todavía no lo haya hecho, pero sin embargo, el jugador defensor o un jugador en estado de alianza podrá mandar tropas de refuerzos desde otras regiones durante su propio movimiento (si no hubiera pasado ya su turno) para que estén presentes en la batalla. Tampoco podrán moverse las listas de ejército de una región que reciba un ataque por parte de un Asesino enemigo.

Existe una única excepción a poder lanzar ofensivas a regiones ocupadas por otros jugadores con los que se tiene un estado de guerra y es que la partida se encuentre en los primeros dos turnos en los que no se permite atacar a un jugador rival (ver más adelante en este mismo apartado). Ningún jugador puede recibir ataques de más de dos rivales diferentes por turno, por lo que si un jugador desea atacar y tiene como opción hacerlo contra más de un enemigo, deberá atacar a alguien que no se

encuentre emparejado aún o solo lo esté contra un único enemigo, nunca contra quien ya esté enfrentado a dos rivales.

La única excepción a esto es que el jugador en cuestión no pudiera de ninguna manera atacar a alguien que no se encuentre ya emparejado contra dos rivales. En dichas circunstancias, el jugador podrá atacar a quien quiera. Ningún jugador puede tampoco recibir ataques por parte de un mismo enemigo en más de dos regiones por turno.

Si al llegarle a un jugador el turno de mover uno de sus ejércitos, una de sus regiones se encuentra ya siendo atacada por un jugador enemigo, dicho jugador puede decidir atacar una o dos regiones del mencionado rival que ya le ha atacado en su fase de movimiento. En tal caso no se jugarán varias batallas entre dichos jugadores en la fase de combate sino solo una (ver apartado "Varias batallas contra un mismo enemigo", más adelante). Los jugadores se pondrán de acuerdo en cual de las posibles batallas desean desarrollar. Si no hubiera un acuerdo se tirará 1D6 asignando un baremo al número de batallas posibles. Por ejemplo, en caso de poderse librar dos batallas, con un 1, 2 o 3 se jugará una de ellas y con 4, 5 o 6 la otra; en caso de haber tres batallas posibles, con un 1 o 2 se librará una de ellas, con un 3 o 4 otra y con un 5 o 6 se jugará la restante, etc... Esto hace que no solo sea importante lanzar poderosas ofensivas a regiones enemigas, sino que los jugadores dejen buenas defensas en todas sus tierras para no verse finalmente luchando en una batalla con gran inferioridad en lugar de la batalla en la que se pretendía luchar.

Un ejército nunca puede penetrar en las regiones donde se encuentre el Cuartel General asignado a otro jugador. Estas tierras están perfectamente vigiladas y custodiadas por sus tropas como para intentar tomarlas, por lo que ninguno de los jugadores podrá ser jamás completamente eliminado del mapa (siempre quedará el hogar...).

En los dos primeros turnos de esta campaña, los jugadores no podrán penetrar en territorios ya ocupados (excepto tropas embarcadas), por lo que solo habrá fase de iniciativa y movimiento (no habrá fase de combate ni fase final). Tampoco se podrán construir Puertos en regiones donde no exista un Cuartel General. Esto hará que al principio de la partida los jugadores puedan planear sus estrategias y seleccionar cuales son las primeras regiones que desean conquistar sin preocuparse de que el enemigo ataque desde los primeros compases de la campaña (a partir del tercer turno, ¡sí que habrá que preocuparse de varios frentes!).

SUPERIORIDAD ABRUMADORA

A lo largo de una prolongada contienda, los generales se encontrarán con situaciones realmente complicadas, como es el caso de conocer que sus tropas son el objetivo de un ejército mucho mayor en número o, sencillamente, con mucho más potencial bélico del que él mismo dispone. De darse la nefasta situación, los generales saben que vivir hoy implica poder luchar mañana, por lo que retirarse a tiempo antes de la llegada del enemigo puede ser lo más sensato. Así mismo, se pueden encontrar de manos atadas ante la necesidad de hacerse con el control de una región de gran relevancia estratégica, pero demasiado bien defendida como para siquiera plantearse el atacar sin esperar la llegada de refuerzos.



Si un jugador atacante tiene en una región 150 o más puntos de diferencia respecto a los puntos que hay en defensores al final de la fase de movimiento, no habrá batalla durante la fase de combate y los defensores deberán efectuar una "Retirada" obligatoria en la fase final (ver el apartado "Retiradas", más adelante). En este tipo de "Retirada", las tropas defensoras no sufren daño alguno, ya que simplemente ceden terreno ante la superioridad abrumadora del enemigo, decidiéndose por una marcha a tiempo en vez de por una batalla aparentemente perdida antes de empezarla (recordemos que este tipo de victorias no otorgan Puntos de Órdenes por no haberse jugado una partida física). Existen dos excepciones a esta regla y son que los defensores tengan un total de 450 o más puntos presentes en dicha región o que se encuentren en el interior de una Fortaleza o Campamento, en cuyo caso podrán elegir entre permanecer en ella y luchar o abandonarla y retirarse antes de que el enemigo llegue hasta ellos (las murallas y empalizadas en sí mismas son grandes aliadas). Así mismo, un jugador no podrá atacar una región enemiga con 150 o menos puntos de diferencia respecto a los puntos que haya en defensores. ¡Dicho suicidio descabellado de tropas no se le ocurriría a ningún general en su sano juicio!.

HUESTE IMPLACABLE

A medida que el tiempo pasa y la guerra se encrudece, algunos ejércitos de élite, magistralmente dirigidos por sus líderes, acumulan victorias incansable y consecutivamente sin sufrir apenas pérdidas en sus filas. Pronto, las historias sobre dichas compañías surcan toda la Tierra Media de boca en boca, enalteciendo a sus aliados y sembrando el temor de ser atacados por ellos entre sus enemigos.

El misticismo llega en ocasiones a considerar algunos de estos ejércitos como brazos ejecutores de la voluntad de los propios Valar en la tierra, convirtiéndoles los rumores en guerreros imbatibles. Es por esto que, en ocasiones, la determinación de algunos generales flaquea ante la opción de enfrentar a sus tropas contra estos enemigos.

Cualquier lista que obtenga tres victorias consecutivas (sean Decisivas, Marginales o un cúmulo de ambas), pasará a considerarse una Hueste Implacable. Estos ejércitos causan mucho recelo entre sus enemigos, por lo que cualquier jugador que desee atacar con una o varias de sus listas una región en la que se encuentre una Hueste Implacable deberá hacer una tirada de 1D6 por cada una de ellas. Si el resultado obtenido es 4+, dicha lista podrá atacar al enemigo, pero de no superar dicha tirada, el miedo habrá hecho presa de ellos y no podrán penetrar en dicha región (por lo demás, pueden actuar con total normalidad). Que una lista supere dicha tirada no quiere decir que deba atacar a la Hueste Implacable obligatoriamente, sino sencillamente que puede hacerlo.

Podría darse el caso de que un jugador quiera atacarles con dos listas a la vez para igualar el número de puntos, pero tras ver que una de sus listas no supera la tirada, la otra ya no sea efectiva por sí sola, con lo que puede decidir utilizar la lista de alguna otra manera que le convenga más, incluso podría intentar hacer nuevas tiradas para atacar a otra posible Hueste Implacable diferente. Si en turnos posteriores se desea atacar de nuevo a una Hueste Implacable, deberán volverse a efectuar las tiradas correspondientes, incluso para las listas que la hayan superado con anterioridad.

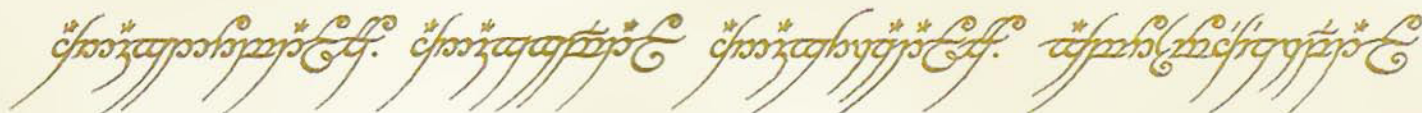


Hay que tener en cuenta que si en una región existe más de una Hueste Implacable y el rival desea atacar con alguna lista, deberá chequear por cada una de ellas individualmente y, de no superarse todos los chequeos, no se podrá atacar dicha región (ya que al menos una de las fuerzas enemigas habrá hecho que las tropas se hayan amedrentado ante la posibilidad de enfrentarse a ellas).

Pese a todo, ciertos factores pueden producir que un ejército que pretende atacar a una Hueste Implacable tenga más valor de lo normal o, en contrapartida, se atemorice aún más ante el enemigo. Por ello se aplicarán los siguientes modificadores acumulativos al resultado de la tirada para ver si la lista la supera o no :

- + 1 si la lista tiene más héroes que la Hueste Implacable.
- + 1 si la lista incluye uno o más héroes de renombre.
- 1 si la Hueste Implacable tiene uno o más héroes de renombre.
- 1 si la Hueste Implacable posee una o más cosas que causen Terror.

Hay que tener en cuenta que hay solo dos circunstancias en las que una lista perdería el calificativo de Hueste Implacable y estas son que se fusionen con cualquier otra lista o que pierdan o empaten en alguna partida. Por tanto, teniendo en cuenta que una lista que, tras una batalla, quede por debajo de los 200 puntos debe anexionarse a otra obligatoriamente a la mayor brevedad posible, una Hueste Implacable que alcance dichas condiciones perderá este estado.



FASE DE COMBATE

En esta fase, los jugadores deben resolver todas las batallas que se hayan iniciado en la fase de movimiento (a excepción de los jugadores rivales que se hayan atacado mutuamente en dos o más regiones diferentes, que solo combatirán en una de ellas). Cada jugador podrá utilizar como lista de ejército un máximo de 600 puntos a seleccionar entre las tropas que ocupen dicha región y deberá determinarse el escenario que se jugará (todos ellos detallados en el LDLTM o en el reglamento) mediante dos tiradas en la tabla de escenarios siguiente, determinando la primera tirada la fila y la segunda tirada la columna en que se comprobará el resultado final :

	1-3	4-6
1	Arrasar el campamento	¡Coged el tesoro!
2	Duelo de héroes	Ocupar y mantener
3	Encuentro inoportuno	Batalla campal
4	Dominación	Choque de patrullas
5	Cómo matar a un Rey	Reconocimiento
6	<i>Repetir la tirada</i>	<i>Repetir la tirada</i>

En las partidas se aplicará el siguiente baremo para determinar el número máximo de miniaturas que se pueden usar, según los puntos en tropas que vaya a utilizar cada jugador :

Puntos de ejército	Máximo de miniaturas
200 a 300	35
301 a 400	40
401 a 500	45
501 o más	50

En esta campaña puede darse la situación de que ejércitos de un mismo Bando (Luz u Oscuridad) se enfrenten entre ellos, con lo que algunas reglas especiales del juego hipotéticamente no afectarían al enemigo (véase la regla "Linaje de los Primeros Nacidos", que solo afecta a las miniaturas de la Oscuridad). En tales casos, el bando enemigo siempre contará como el bando al que afecta dicha regla, es decir, que reglas como "Heraldo de la Oscuridad" o "Linaje de los Primeros Nacidos" afectarán al ejército rival se trate indistintamente de Luz u Oscuridad.

Cada escenario cuenta con sus condiciones de despliegue, objetivos y reglas especiales. Por último, debe anotarse el resultado de cada batalla, incluyendo en caso de no haber un empate, si la victoria de uno de los bandos ha sido Decisiva o Marginal. En una partida, ningún jugador puede rendirse voluntariamente para evitar tener más bajas de las que pueda llevar hasta el momento y la partida deberá concluir según los objetivos del escenario o, en su defecto, el ejército de un jugador que se rinda en el transcurso de una partida se considerará arrasado.

MODIFICACIONES DE LOS ESCENARIOS (Opcional)

Si los jugadores lo ven oportuno y se acuerda al inicio de la campaña, algunos de los escenarios arriba mencionados, sufrirán ligeras modificaciones en el despliegue, en el momento preciso en que concluye la partida, etc., para una mayor fluidez a la hora de jugarlos. Las modificaciones serían las siguientes :

- **Arrasar el campamento, Dominación y Como matar a un Rey** : el despliegue máximo a partir de la esquina pasa a ser de 56cm. en lugar de los 42cm. habituales.

- **Duelo de héroes, Reconocimiento y ¡Coged el tesoro!** : el despliegue máximo a partir del borde propio del tablero pasa a ser de 28cm. en lugar de los 14cm. habituales.

- **¡Coged el tesoro!** : el jugador que transporte el objeto debe abandonar el tablero por cualquier borde que NO sea por el que desplegó, en lugar de poder abandonarlo por cualquier punto. Adicionalmente, si un ejército está íntegramente compuesto por miniaturas de tamaño no humano (como un ejército de Huargos Salvajes o Arañas Gigantes, por ejemplo), estas miniaturas sí podrán recoger y transportar el tesoro.

- **Encuentro Inoportuno y Duelo de héroes** : las partidas acaban al final del turno en el que uno o ambos ejércitos se queden con un 25% o menos de sus efectivos iniciales, en lugar de cuando sean arrasados.

- **Dominación y Ocupar y mantener** : además de por las reglas habituales que se detallan en el escenario, la partida también concluye al final del turno en que uno de los dos ejércitos tenga un 25% o menos de sus efectivos iniciales.

- **Choque de patrullas y Ocupar y mantener** : las miniaturas que entran en la partida según la regla especial "Refuerzos" (no confundir con las tropas adquiridas mediante la acción especial del mismo nombre) son divididas en 3 grupos con el mismo número de miniaturas (o lo más aproximado posible) por el jugador que las controla. A la hora de tirar el dado para comprobar si las miniaturas entran o no en el tablero y por que punto lo hacen, el resultado afectará a todas las miniaturas del grupo por el que se lanzara el dado.

ESCENARIOS DE ASEDIO

Las batallas que se desarrollen en regiones donde existan Fortalezas o Campamentos, siempre se jugará el escenario "El Gran Asedio". Este tipo de partidas tiene una excepción al límite de 600 puntos que se pueden seleccionar en tropas para desarrollar la batalla y es que las máquinas de asedio que el atacante quiera usar en la partida (con un máximo de dos, como se explicaba en el apartado "Armas de Asedio") NO le contarán para la suma de los 600 puntos que puede usar como máximo. Con esto se busca compensar la partida, como es costumbre en los asedios, dando un poco más de posibilidades de victoria al atacante (ya que 600 puntos por bando convertirían a las fortalezas y campamentos en algo prácticamente inexpugnable).

Véase que uno de los objetivos textuales de este escenario en el reglamento, es que el atacante tenga 6 o más miniaturas sobre los muros o tras ellos. Como este escenario está pensado para un ejército atacante de 500 puntos, se utilizará un baremo para los asedios que se jueguen en esta campaña, por lo que el jugador atacante deberá tener un número de miniaturas igual al número de Puntos de Órdenes atacantes multiplicado por 6 y dividido por 500 (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, si el ejército atacante constara de 600 Puntos de Órdenes, la operación sería la siguiente $[600 \times 6 = 3.600 / 500 = 7,2]$. Por tanto, un ejército atacante de estas características deberá tener como mínimo 8 miniaturas sobre los muros o tras ellos para anotarse este objetivo como realizado.



ASESINATO

Los jugadores que lancen la Acción Especial Asesinato contra una región enemiga, jugarán el siguiente escenario contra su rival, que refleja la infiltración furtiva durante la noche del Asesino en el campamento enemigo.

CONTENDIENTES

Por el bando atacante participará un Asesino que tendrá el mismo perfil, equipo y reglas especiales que un Hasharin.
 Por el Bando defensor, participarán el objetivo del asesino (es decir, el héroe que el atacante elija y que no pertenezca a listas de ejércitos aliados; el resto de héroes se ignoran) y 20 guerreros básicos. Si "el" héroe designado fueran dos o más personajes que se adquirieran juntos, como es el caso de Elladan y Elrohir o Murin y Drar, ambas miniaturas tomarán parte en la partida. Adicionalmente, el jugador defensor podrá elegir o bien 4 guerreros de elite (se consideran de elite todos los guerreros más caros en puntos base que la tropa básica del ejército) o 4 guerreros básicos extra para que participen en este escenario. El bando defensor deberá contar con un máximo de 4 miniaturas armadas con arcos, 8 con lanza y 12 con escudo en este escenario (sin contar al héroe). Estas tropas serán seleccionables según las tropas presentes del defensor en dicha región. De no poderse ajustar estos límites con exactitud a causa de los guerreros defensores presentes en la región, se hará lo más parecido que sea posible.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

El escenario se libra en un tablero de 112 x 112 cm. En un cuadro de 56 x 56 cm. en el centro del tablero, se sitúa el campamento del defensor con sus respectivas tiendas de campaña (con un mínimo de 5 tiendas). A las afueras del campamento se sitúan bastantes obstáculos como árboles, setos, afloramientos rocosos o similares.

POSICIÓN INICIAL

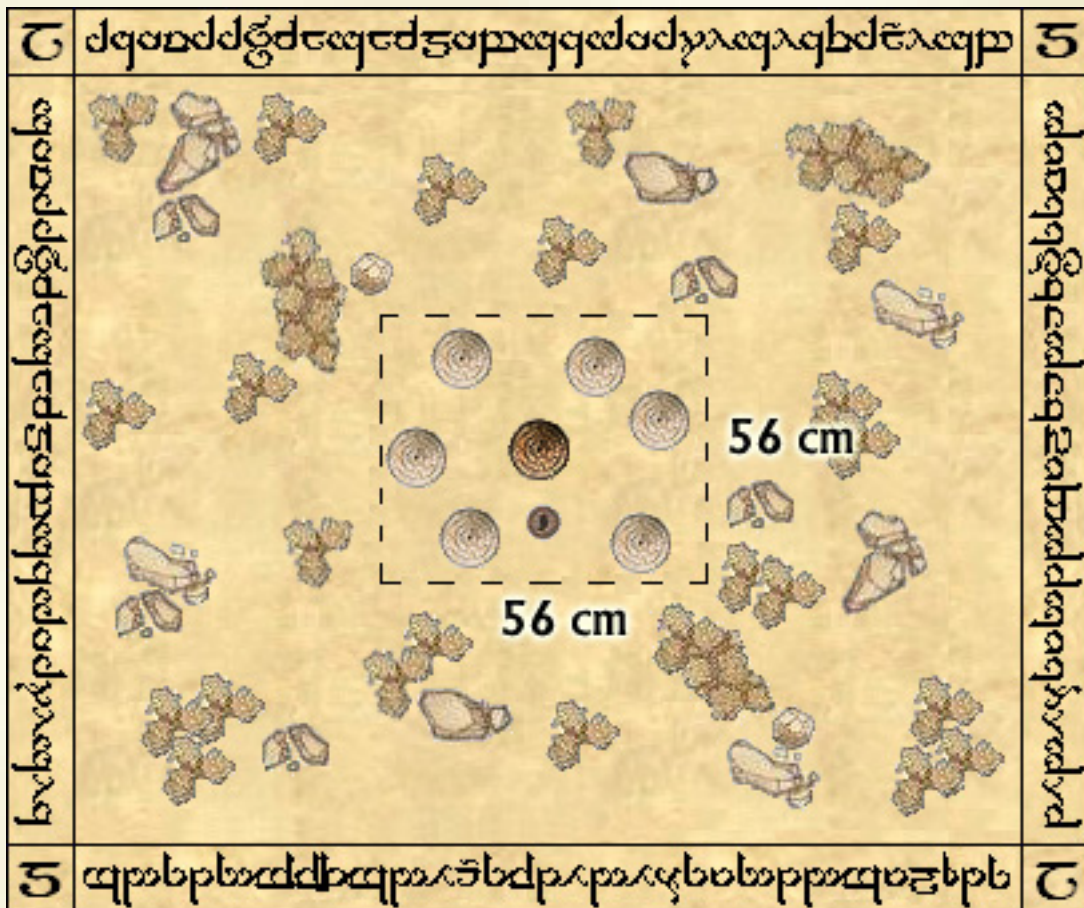
El jugador defensor sitúa a su líder en una tienda de campaña en el centro del campamento. Luego despliega a 8 de sus guerreros básicos a 28cm. o menos de cualquier borde del tablero. Estos 8 guerreros seguirán las reglas de los Centinelas descritas en el reglamento. Por último, el resto de guerreros del defensor se despliegan dentro del resto de tiendas, pero sujetas las siguientes reglas :

- Pueden incluirse un máximo de cuatro miniaturas por tienda.
- Únicamente el líder puede desplegarse en su propia tienda.
- Debe desplegarse un mínimo de una miniatura por tienda.

El Asesino entrará en el tablero por el punto del borde del tablero que el atacante desee, después de todos los despliegues del defensor

OBJETIVOS

Victoria Decisiva del atacante si elimina al líder enemigo y escapa del tablero por cualquiera de los bordes sin ser herido ni habiendo usado puntos de Destino.



Հոռի արտադրություն. Հոռի արտադրություն. Հոռի արտադրություն. Կառնիկ արտադրություն.

REGLAS ESPECIALES PARA ALIANZAS

Adicionalmente a lo visto en el apartado Diplomacia, los ejércitos aliados gozan de otro tipo de ventajas. Este tipo de pactos pueden dar lugar a temibles ejércitos combinados para atacar o defenderse frente a un enemigo concreto (en cuyo caso, ambos ejércitos que deseen luchar juntos deben conformar una alianza temática o no podrán hacerlo). Si un jugador enemigo lanza una ofensiva a una región ocupada por dos ejércitos aliados, los defensores podrán ponerse de acuerdo para mezclar sus ejércitos presentes y hacerlos participar juntos en la contienda (siempre con un máximo de 600 Puntos de Órdenes global, un mínimo de un héroe por ejército y un máximo del 33% de guerreros equipados con arcos y ballestas en cada ejército individualmente). También, un jugador que sea objetivo de un ataque por parte del enemigo, puede solicitar refuerzos por parte de un jugador aliado para que mande tropas a su región durante su propia fase de movimiento. Lo mismo puede pasar si un jugador lanza una ofensiva contra una región enemiga y pide apoyo a un jugador aliado que, o bien se encuentre presente en la misma región para avanzar juntos, o mande refuerzos desde otra región en su propia fase de movimiento para un ataque conjunto.

Si por algún motivo, un jugador que controla una región, se ve obligado a retirarse, cualquier jugador aliado que tuviera tropas en dicha región se vería obligado a retirarse también. Este podría ser el caso en que un Asesino acaba con el único héroe de un jugador en una región controlada, en cuyo caso sus tropas se retirarán al Cuartel General más cercano (ver apartado "Retiradas" más adelante). Por ello cualquier jugador aliado a este, que tuviera también tropas en dicha región, deberá retirarse en el acto.

Como se puede apreciar por tanto, podrían darse ambos casos a la vez, en el que un jugador recibe el ataque de dos enemigos pero, a su vez, solicita ayuda de un cuarto para sobrevivir (con lo que se daría una partida de dos atacantes contra dos defensores). En este tipo de alianza, ambos bandos enfrentados deben seguir respetando todos los límites de Puntos de Órdenes y porcentaje de arqueros/ballesteros para la batalla (600 Puntos de Órdenes y 33% de guerreros armados con arcos y/o ballestas).

En caso de que se de una batalla de este tipo y jugadores de ambos bandos deseen lanzar emboscadas o ataques furtivos, los jugadores que deseen llevar a cabo estas acciones deberán restar los puntos pertinentes como es habitual y luego se lanzará 1D6. Con un 1, 2 o 3 comenzará a elegir uno de los bandos (designado previamente a la tirada) cual de los ejércitos que ha pagado por una emboscada o ataque furtivo comienza disparando. Los disparos serán resueltos sobre la marcha y, después de retirar las bajas si las hubiera, el bando enemigo elegirá cual de sus dos ejércitos será el primero en disparar. Nuevamente se resolverán los disparos y, para finalizar y de darse tal caso, el segundo ejército de cada bando repetiría el proceso, empezando por el segundo ejército componente del bando que disparó en primer lugar.

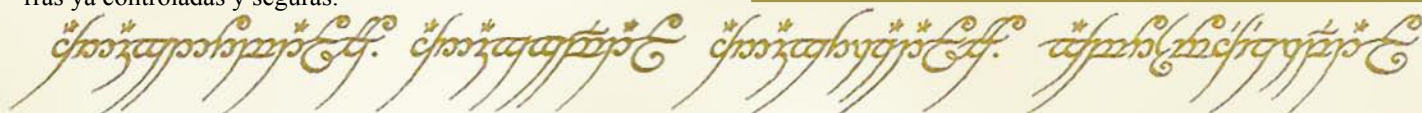
En cuanto a las recompensas, los jugadores deben pactar previamente a la partida como repartirán el botín obtenido en caso de victoria; tanto los Puntos de Órdenes, como quién de los dos se quedará con la región recién conquistada. Los perdedores por su parte, solo podrán regresar con los supervivientes a tierras ya controladas y seguras.

Estas partidas no se tienen en cuenta (a efecto de porcentaje de bajas y demás) si un jugador que ha atacado o está defendiendo en una alianza con otro jugador o jugadores, es a su vez atacado o está defendiendo en otras regiones pertenecientes a uno de los jugadores atacantes (ver apartado "Varias batallas contra un mismo enemigo" más adelante).

PRISIONEROS

En esta campaña cabe la posibilidad de que, en el transcurso de las batallas, los generales decidan intentar hacer prisioneros en lugar de causar solamente bajas en el ejército enemigo. En un combate donde una miniatura reduzca a 0 el atributo de Heridas de un enemigo, dicha miniatura puede decidir no matar sino capturar a su enemigo. Desde ese momento, la miniatura capturada pasará a contar como un "Objeto Pesado" (excepto los Hobbits, que contarán como "Objeto Ligero") y podrá ser transportado tal y como se detalla en el reglamento. En caso de querer capturar a una miniatura montada, el guerrero se verá desmontado automáticamente y las monturas seguirán las reglas habituales como cuando pierden al jinete. Como esta miniatura no está muerta, no contará como baja a efectos de tener que realizar chequeos de desmoralización. Adicionalmente, las miniaturas del bando de la Luz no podrán disparar contra enemigos que estén transportando a una miniatura amiga por temor a herir a su compañero, mientras que, como es habitual, las miniaturas de la Oscuridad no se verán afectadas por esta restricción y podrán intentar eliminar a sus enemigos incluso arriesgando la vida de sus propias tropas (trata los disparos a estos efectos como si las miniaturas captoras y el prisionero se encontraran combatiendo).

Si por algún motivo, el prisionero se ve libre de sus captores (por ejemplo, porque aquellos que le transportan reciban una carga y deban soltarlo para combatir o mueran a disparos), podrá intentar recuperar la conciencia al inicio de la siguiente fase de movimiento del jugador al que pertenezca dicho guerrero.



Si se da esta situación, el jugador al que pertenezca el guerrero deberá realizar una tirada de 1d6 en su fase de movimiento antes de mover ninguna miniatura y siempre y cuando el guerrero siga libre de captor alguno. Si el resultado es 4+, dicha miniatura recuperará el sentido y podrá actuar con total normalidad. Los héroes pueden usar su Poder para modificar dicha tirada. Una vez despierto, el guerrero contará como si tuviera H1 y sus enemigos podrán intentar eliminarlo o capturarlo de nuevo si consiguen reducir su atributo de Heridas a 0 nuevamente. Si el prisionero es un héroe y le quedaban puntos de Destino por usar antes de ser noqueado, podrá seguir utilizándolos dado el caso.

Mientras esté capturada, una miniatura es inmune a la Desmoralización, así que no tendrá que chequear si su ejército se ve reducido a un 50% o menos de sus efectivos iniciales, pero si recupera la conciencia, volverá a atenerse a las reglas de la manera habitual e incluso tendría que chequear en ese mismo turno si fuera preciso. Si salen del tablero, tanto la miniatura prisionera como las captoras cuentan como bajas a efectos de la partida (desmoralización, objetivos del escenario, etc...), pero las miniaturas captoras no cuentan como bajas a la hora de hacer el recuento de bajas final de la partida.

Si los captores consiguen sacar por cualquier punto del tablero a una miniatura capturada obtendrán grandes beneficios y recompensas por parte de sus líderes. Un prisionero otorga al final de la partida al jugador captor, un total de Puntos de Órdenes igual al valor del guerrero (incluyendo el equipo que llevara al ser capturado, contando incluso el valor de la montura si la hubiera) multiplicado por 4. En el caso de ser un héroe, el valor del prisionero se multiplicará por 2.

Las tropas que cuenten como espíritus, los monstruos (Trolls, Mumaks, Ents, etc...) y los animales (Murciélagos, Hurgos, Águilas Gigantes, etc...) no pueden ser hechos prisioneros, tanto si son héroes como si no y, a su vez, no pueden cargar prisioneros enemigos en ningún momento. Este tipo de guerreros están demasiado entregados a la lucha como para, por voluntad propia, siquiera plantearse el abandonar la primera línea de batalla, sea por el fin que fuere.

Se permite hacer un máximo de 3 prisioneros en una partida y solo uno de ellos puede ser un héroe. Cualquier prisionero que se haga después del tercero no otorga recompensa alguna. Adicionalmente, en un escenario especial de Asesinato o El Gran Asedio, ninguno de ambos bandos utilizar estas reglas para hacer Prisioneros.



FASE FINAL

Durante esta fase, todos los ejércitos que hayan sido derrotados en la fase de combate deberán efectuar Retiradas de las regiones en las que hayan perdido la batalla. De darse un empate durante la partida, el jugador atacante será siempre el que se retire. En caso de que dos jugadores se hubieran atacado mutuamente en dos o más regiones diferentes, solo desarrollarían una batalla, pero el ganador de dicha batalla vencerá en todas las regiones y el jugador derrotado sacará a los supervivientes de dichas regiones. Esto supone que ciertas batallas puedan ser muy emocionantes y llenas de tensión, ya que los jugadores podrían estar disputándose el control de varias regiones en lugar de una, con lo que su expansión podría crecer más rápido aún o mermarse a un ritmo alarmante.

ASENTAMIENTOS Y SAQUEOS

En el transcurso de la batalla por la Tierra Media, muchas regiones estarán constantemente cambiando de dueño entre conquistas y reconquistas. Los diferentes enfrentamientos a través de la contienda determinarán quienes serán los que deban abandonar cada lugar y quienes, como vencedores, permanecerán como señores de dichas tierras a partir de ese momento. Pero no siempre los generales atacan una región con la intención de ocuparla, sino que se pueden dar casos en los que vencer al enemigo para expulsarlo, saquear todo núcleo habitado de la región y arrasarlo posteriormente para volver a otras tierras controladas con el botín, sea suficiente.

Cuando un jugador gana una partida como atacante y expulsa al defensor, puede optar por crear un Asentamiento o Saquear la región. Si opta por la primera opción, los civiles comenzarán a colonizar la región, instalando poblados y comenzando la recolección de recursos. El jugador que decida asentarse, obtendrá la región como es habitual, pasando a controlarla en ese mismo instante y obteniendo por ella los 50 Puntos de Órdenes habituales durante la fase final. Por el contrario, si decide saquear la región, las tropas comenzarán una oleada de pillaje y devastación de todo resto de existencia del propietario anterior y, tras esto, el ejército volverá a la región desde la que atacó. El saqueo de la región otorgará al jugador 100 Puntos de Órdenes extra a los que obtuviera por vencer la partida, además de 50 adicionales por cada construcción que pudiera tener su rival en dicha región.

BAJAS

A lo largo de las batallas y como es de esperar, los ejércitos sufrirán bajas y mermarán en número y potencial. Cuando una partida concluye, los contendientes deberán anotar las bajas que ha tenido la lista que utilizaban en dicha partida. Cabe resaltar que en las miniaturas de caballería, por ejemplo, puede morir solo la montura pero el jinete haber sobrevivido, con lo que de la lista solo desaparecería la montura y el jinete pasaría a costar un valor en puntos igual al de la miniatura a pie que ahora representa. También hay que tener en cuenta que un guerrero que desmonte y cuya montura escape de la batalla automáticamente o al no superar su chequeo de valor (como es el caso de los Hurgos), se quedará sin ella a partir de ese momento.



Una vez comience la fase final, las tropas de un ejército derrotado que hayan sobrevivido a una batalla, deberán retirarse a otra región adyacente ya controlada por su general y podrán permanecer junto a otros ejércitos que allí se encontraran. En caso de no poder retirarse a una región controlada, bien porque todas las regiones adyacentes están ya ocupadas por otros jugadores o porque, simplemente, no estén controladas por nadie, todas las tropas supervivientes se considerarán bajas y el ejército en cuestión será completamente arrasado.

Si un ejército pierde a todos sus líderes, las tropas volverán a sus cuarteles presas del pánico. En el caso de que una lista deba retirarse sin héroes propios (no de ejércitos aliados), la lista deberá regresar a través de regiones controladas hasta el Cuartel General más próximo. Deberá hacerlo trazando un movimiento de región en región (similar a las Líneas de Suministro, pero de forma inversa), por lo que, si en algún momento, la lista debe atravesar alguna región enemiga o de un jugador aliado, en la cual no existan tropas propias, la lista se considerará arrasada.

Como una lista no puede quedarse sin héroes que la dirijan, en este caso concreto se aplica una excepción a la regla de que las listas son inmodificables una vez adquiridas (quedando exento, recordemos, el equipo de los héroes). Además, las listas que deban retirarse de esta manera, no podrán crear asentamientos ni saquear la región, aunque hayan ganado la partida. Estas lista deberán adquirir como mínimo a un nuevo héroe que las vuelva a comandar o disgregarse.

En el primer caso, la lista comenzaría a mover de nuevo desde el Cuartel General al que se retiró, mientras que en el segundo caso, el jugador recuperará un tercio del total de puntos de la lista de la manera habitual que se aplica a la disgregación de tropas.

Hay una excepción a este tipo de retiradas y es que un Asesino que consiga acabar con un posible único héroe enemigo de una lista. Si un asesino consigue eliminar al mencionado objetivo, dicha lista se considerará arrasada al término de la fase final,



representando esto que un contingente de las fuerzas que mandan al asesino, están preparados para asaltar a sus enemigos a la señal del asesino una vez elimine este a su objetivo.

El factor sorpresa, la muerte de su líder y el caos reinante hará que los defensores sean aniquilados hasta el último guerrero, por lo que los Asesinos pueden convertirse en una opción más que interesante en muchos momentos de la contienda.

Respecto a las armas de asedio, al tratarse de maquinaria de gran peso y, obviamente, lentas de desplazar en una retirada, el enemigo no tiene problemas para alcanzarlas y destruirlas junto a su dotación. Por este motivo, cualquier lista de asedio que se vea obligada a retirarse por haber perdido una batalla en la que participaron, será automáticamente destruida. Retira la lista con el arma de asedio del mapa como si hubiera sido arrasada durante la fase de combate.

NOTA DEL AUTOR

Hay que tener en cuenta que no siempre el ganador se quedará como dueño de una región ya que, por unas circunstancias u otras, podría darse el caso de que ambos ejércitos sufran consecuencias fatales durante la partida. Este podría ser el caso en que dos jugadores, tras luchar en un escenario, pierden a todos sus héroes, en cuyo caso ambas deberán retirarse a su Cuartel General más próximo, con lo que la región quedará completamente desierta.



Handwritten text in a decorative, cursive script, likely a signature or a note, positioned at the bottom of the page.

CONSTRUIR UN CAMPO DE BATALLA

En esta última parte del suplemento veremos cómo construir elementos básicos presentes en prácticamente cualquier campo de batalla de la Tierra Media. Unos cuantos árboles y rocas harán que nuestro campo de batalla luzca espléndido.

CONSTRUIR ÁRBOLES

MATERIALES Y HERRAMIENTAS

- Ramas de arbusto
- Follaje (marca Silflor)
- Cartón pluma
- Césped electrostático
- Cerdas de pincel viejo
- Cola blanca
- Cuchilla de modelismo
- Adhesivo Hob-e-tac (opcional)

PINTURAS

- Negro caos, marrón bestial, marrón cuero, tierra de cementerio y marrón kaki.



TRONCO

Empezaremos la construcción de nuestro árbol buscando una buena rama o raíz que nos sirva de tronco. Si es posible conviene que la rama tenga algún rasgo o forma característica que le acerque al aspecto general de un árbol en miniatura.

Para este artículo se encontró una rama peculiar con un pequeño agujero en el centro, perfecta para nuestro árbol.

Un vez conseguida la rama vamos a complementarla pegando ramas aún más pequeñas en la rama principal hasta conseguir la forma típica de un árbol. Cuanto más nos esmeremos en la elaboración de la estructura más realista quedará nuestro árbol. A la hora de ir formando la estructura pegando ramitas, es importante tener siempre presente la forma final que queremos que tenga nuestro árbol, ya que donde no haya rama no se podrá pegar el follaje.

Cuando estemos construyendo la estructura del árbol nos vendrá muy bien tener algún libro o algunas fotos de árboles para saber cómo colocar las ramas.



PINTURA

Antes de colocar el follaje pintaremos el tronco y las ramas del árbol.

Se empieza imprimando toda la estructura con negro. Cuando haya secado daremos un pincel seco de marrón bestial siguiendo la dirección de la veta de la madera. Continuaremos con otro pincel seco pero esta vez de una mezcla de marrón tierra de cementerio mezclado con marrón cuero.

Es importante que los pinceles estén suficientemente secos, de lo contrario se estropeará todo el pintado que lleves hasta ese momento.

Por último, para resaltar los detalles, le aplicamos un último pincel seco de una mezcla de marrón tierra de cementerio y marrón kaki.



FOLLAJE Y DETALLES

Existen muchos materiales para representar el follaje de un árbol, de todas ellos el follaje artificial que comercializa la marca alemana *Silflor* es de los que más detalle proporciona.

Una vez seco el tronco y las ramas aplicaremos la cola blanca para poder colocar el follaje, procurando que alcance un aspecto lo más real posible.

Finalmente sólo nos quedará dar algunos detalles a la base de nuestro árbol para mejorar el conjunto. Unas piedras, algo de césped electrostático y algunas cerdas de un pincel viejo son opciones perfectas para ello.



CONSTRUIR ROCAS



MATERIALES Y HERRAMIENTAS

- Cortezas de jardinería
- Cartón pluma
- Arena y piedras
- Cerdas de cepillo viejo
- Cola blanca
- Cuchilla de modelismo
- Papel de lija

PINTURAS

- Negro caos, marrón bestial, gris fortaleza y blanco cráneo.

CORTEZAS

Las cortezas de jardinería o *mulch* es, sin lugar a dudas, el mejor material para representar rocas en miniatura. Las formas que presenta y sobre todo la rugosidad de su superficie la convierten en el material estrella para este elemento de escenografía.

Este tipo de cortezas se suministran en sacos de plástico de distinto calibre que pueden adquirirse en grandes superficies dedicadas a la jardinería. Para representar unas cuantas rocas no necesitaremos un saco entero de este material, por ello la mejor opción es acercarse a algún jardín público en el que hayan utilizado este material y coger unas cuantas cortezas. A la hora de buscar es conveniente recoger cortezas de diferentes tamaños y formas para conseguir una mayor variedad.



BASE

Una vez conseguidas las cortezas el resto es realmente sencillo. En primer lugar buscaremos un material que nos pueda servir de base, en este caso cartón pluma. El punto fuerte de este cartón para la construcción de bases es el relleno de poliuretano que lleva, mucho mejor que el resto de cartones convencionales.

Una vez escogido el material de base dibujaremos una forma aleatoria en el mismo, siempre procurando que los bordes sean curvados. Con la pieza ya dibujada y cortada con un cutter, suavizaremos los bordes utilizando la cuchilla de modelismo y un papel de lija

A continuación pegaremos las cortezas en la base utilizando cola blanca. Rellenaremos los huecos que quedan en la base con algunas piedras más pequeñas y algo de arena.



PINTURA Y DETALLES

El último paso será pintar las rocas y añadir detalles que lo hagan más vistoso.

El proceso de pintura de las rocas comienza con la imprimación negro. Una vez seca iremos aplicando diferentes tonos de grises, empezando por el oscuro y terminando con el más claro. Finalmente daremos a toda la superficie rocosa un pincel seco de una mezcla de gris claro y blanco para resaltar los bordes.

Terminaremos el elemento colocando algo de vegetación para darle más detalle y romper la monotonía de tonos grises que hemos obtenido.

Los detalles vegetales consistieron en algo de hierba alta, césped electrostático y otros arbustos pequeños. Los matos de hierba alta los obtenemos a partir de las cerdas de un pincel viejo, los arbustos pequeños por su parte los conseguimos con elementos de vegetación artificial para maquetas.



TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

LISTAS DE EJÉRCITO

- Mínimo 200 puntos y un héroe.
- Máximo 33% de guerreros arqueros/ballesteros.
- Máximo de 50% de miniaturas aliadas por lista.
- Inmodificables una vez adquiridas (excepto equipo para héroes).
- Las Armas de Asedio se consideran listas en sí mismas, exentas de estas limitaciones o requisitos mínimos y tienen la posibilidad de adquirir mejoras.
- Todos los ejércitos de la Luz pueden adquirir Trebuchets y todos los de la Oscuridad Catapultas.

PUNTOS DE ÓRDENES

- 1.000 al inicio de la campaña. El resto se obtienen al comienzo de la fase final de cada turno a partir del segundo :
- 400 por participar en una o más batallas durante la fase de combate. (Puntos de Refuerzo).
- 200 si no se participa en ninguna batalla durante la fase de combate. (Puntos de Refuerzo).
- 50 por cada región bajo control.
- 300 por Victoria Decisiva.
- 200 por Victoria Marginal.
- 150 por Empate.
- Puntos variables por prisioneros.
- Nunca se puede acumular más de 1.000; todo exceso es eliminado automáticamente.

ACCIONES ESPECIALES

ACCIÓN	COSTE	FASE	MÁXIMO	DESCRIPCIÓN
Reacción magistral	150	Iniciativa	1 / Turno	Tirar dado extra o restar el valor de uno de los lanzados.
Marcha forzada	100	Movimiento	2 / Turno	La lista mueve una región extra.
Favor de los Valar	150	Movimiento	1 / Turno	La tabla de escenarios se reduce a 3 seleccionados.
Asesinato	Var.	Movimiento	1 / Turno	Escenario Especial : Asesinato
Discordia	200	Movimiento	1 / Campaña	Pasa todos los Neutrales del objetivo a Guerra. Los aliados no pueden apoyar durante ese turno.
Emboscada / A.Furtivo	Var.	Combate	1 / Batalla	Entre 8 y 15 disparos preliminares al combate.
Refuerzos	150	Final	1 en reserva	Convierte una lista de entre 200 y 210 puntos en Refuerzos.
Traición	100	Final	Sin límite	Cambiar dos grados diplomáticos en lugar de uno.

ABASTECIMIENTO

Puntos de la lista de ejército	Abastecimiento
1 a 400	75
401 a 500	100
501 o más	150

DISGREGAR TROPAS Y DESMANTELAR CONSTRUCCIONES

Durante la fase final. Se recupera 1/3 redondeando hacia arriba del valor de la lista disgregada o construcción desmantelada.

DIPLOMACIA

- Neutral anula Alianza.
- Guerra anula Neutral.
- Declaración libre en el turno 2.
- A partir del turno 2, solo se puede subir o bajar un grado diplomático en cada declaración.

Estado	Atacar regiones	Usar acciones especiales	Acceder a regiones
Guerra	Si	Si	No
Neutral	No	Si	No
Alianza	No	No	Si



CONSTRUCCIONES

CONSTRUCCIÓN	COSTE	CUENTA CG	MÁXIMO	DESCRIPCIÓN
Fortaleza	300	Si	1	Puerta de Fortaleza (D10 - PR3), Muros de Piedra (D100 - PR12) y Torres de Piedra (D100 - PR16).
Campamento	200	Si	1	Puerta Pesada Reforzada (D9 - PR2), Empalizadas de madera (D10 - PR10) y Torres de Madera (D10 - PR14).
Puerto	150	Si	2	Se puede construir en el CG. Permite embarcar tropas.
Granjas / Fosos industriales	75	No	2	La producción de la región pasa de 50 a 100.
Torres vigía	75	No	2	Bloquea ataques furtivos en la región
Almacenes	50	No	2	Reduce 50 puntos del pago de abastecimiento de cada lista en la región
Trampas	75	No	1	Posibilita dos ataques contra el enemigo en una partida.
Asamblea de Guerra	100	No	1	Un héroe cuenta como estandarte, no aplicable a sí mismo.

FASES DE LA CAMPAÑA

Fase de Iniciativa

Se tiran 3D6 para determinar el orden de iniciativas.

Fase de Movimiento

Listas	Movimiento en regiones
Con tropas de movimiento máximo 14 cm. o menos.	1
Integra con tropas de movimiento 24 cm. o más.	2
Integra con tropas de movimiento 28 cm. o más	3

Superioridad abrumadora:

- No es posible atacar una región con 150 puntos o menos de diferencia con respecto a los defensores.
- Si un jugador ataca una región con 150 puntos o más de diferencia con respecto a los puntos en defensores, estos deben retirarse obligatoriamente y sin luchar durante la fase final, excepto listas de 450 puntos o más y listas que se encuentren en el interior de fortalezas y campamentos (estos últimos pueden elegir si retirarse o luchar).

Hueste implacable:

- Una lista obtiene este estado tras tres victorias consecutivas.
- Se anula este estado si la lista se fusiona o si sufre un empate o una derrota.
- Para poder atacar una región que tenga una o más Huestes Implacables presentes, debe hacerse una tirada de 1D6 por cada una de las listas propias con las que se quiera atacar la región y por cada una de las Huestes Implacables enemigas.
- Con un resultado de 4+ es posible atacar la región.
- A la tirada se aplican los siguientes modificadores acumulativos :

- + 1 si la lista tiene más héroes que la Hueste Implacable.
- + 1 si la lista incluye uno o más héroes de renombre.
- 1 si la Hueste Implacable tiene uno o más héroes de renombre.
- 1 si la Hueste Implacable posee una o más cosas que causen Terror.

Fase de Combate

Partidas de un máximo de 600 puntos por bando (excepto Asedios).

	1-3	4-6
1	Arrasar el campamento	¡Coged el tesoro!
2	Duelo de héroes	Ocupar y mantener
3	Encuentro inoportuno	Batalla campal
4	Dominación	Choque de patrullas
5	Cómo matar a un Rey	Reconocimiento
6	<i>Repetir la tirada</i>	<i>Repetir la tirada</i>

Puntos de ejército	Máximo de miniaturas
200 a 300	35
301 a 400	40
401 a 500	45
501 o más	50

Prisioneros:

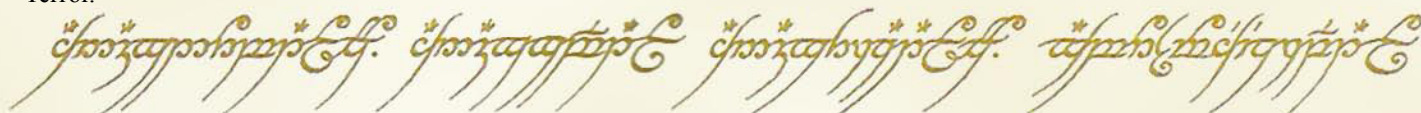
- Máximo 3 por partida.
- No son posibles en Asedios ni Asesinatos.

Tipo de tropa	Recompensa
Guerreros	Coste de la tropa x 4
Héroes	Coste del héroe x 2

Fase Final

Asentamiento y Saqueo:

Tipos de órdenes	Efecto
Asentamiento	Control normal de la región.
Saqueo	Obtención de 100 puntos extra más 50 por construcción enemiga. Retorno de la lista atacante a la región de origen.



*La batalla por la Tierra Media no ha
hecho más que comenzar...*

© 2001 Tolkien Enterprises. All rights reserved. Tolkien Enterprises is a trademark of Tolkien Enterprises, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.laguerradelanillo.com

La Conquista de la Tierra Media es un suplemento a todo color creado por usuarios de La Guerra del Anillo con el fin de dotar a todos los jugadores de El Señor de los Anillos de unas reglas completas para organizar campañas.

REGLAS

Reglas completas y detalladas para organizar una campaña del juego de batallas estratégicas de El Señor de los Anillos en tu localidad. Paso a paso se van explicando las bases para librar la contienda, las diferentes fases de juego, las acciones especiales, las construcciones que apoyarán a tus tropas a conseguir los objetivos, la influencia de los rivales en el mapa de la Tierra Media y muchas cosas más.

ESCENARIOS

En éste suplemento también encontrarás un nuevo escenario llamado “Asesinato” en el que un hábil asesino deberá infiltrarse en el campamento rival para acabar con la vida del líder enemigo.

ESCENOGRAFÍA

Dos completas guías de escenografía para ayudarnos construir un campo de batalla estándar rápidamente.

