

3. REGLAS AVANZADAS

3.1 Muerte de Monturas Avanzadas (Estas reglas sustituyen a las reglas básicas).

Si la montura de un guerrero o héroe muere durante un escenario, haz una tirada en la *"Tabla de Heridas de los Guerreros"* por ella. Si obtiene el resultado de muerte, se puede gastar un punto de Influencia para recuperar la montura. Además se considera que todas las monturas heridas en la tabla se recuperan totalmente.

Establos: Si el jinete muere y la montura sobrevive, las monturas se guardan en los establos para sustituir a otras monturas muertas sin tener que gastar el PI. Un Huargo Salvaje nunca se podrá utilizar como montura y un Huargo no podrá participar en una batalla sin un jinete.

3.2 Compra y Venta de Equipo.

Para representar que solo las mejores Grupos reciben las armas y armaduras de mayor calidad, no se pueden gastar PI en equipo hasta llegar al máximo de guerreros del Grupo.

Los jugadores pueden adquirir armas y equipo adicionales de la armería para los héroes y los guerreros cambiando PI por monedas de oro (mo) a razón de 1 PI = 1 mo. Para ello, los jugadores solo tienen que sacrificar el número de PI que cuesta cada pieza de equipo.

El valor del equipo es de 1 punto = 1 mo. Todas las miniaturas tienen que representarse correctamente para poder ir armadas con las armas y el equipo correctos.

Los guerreros y héroes pueden ir armados con cualquier elemento de equipo que tengan disponible en su descripción en los reglamentos o en el "listado de objetos especiales y comunes".

Valor de monturas: guerreros 6 mo, con barda 9 mo; héroes 10 y 15 mo, respectivamente.

Nota: Algún equipo que pueden utilizar los guerreros sólo está disponible en el caso de que el guerrero promocione, por tanto no pueden ser comprados de esta forma por dicho guerrero. Esto se aplica a todas las formas de conseguir equipamiento adicional sin promoción.

Ej.: Un Montaraz enano no puede comprar hachas arrojadizas, tendría que evolucionar.

3.3 El Almacén.

Los guerreros que compren, o consigan, nuevo equipo pueden guardar en el almacén el equipo que no vayan a utilizar para poder ser utilizado por otros guerreros. El Almacén tendría las funciones de "establo" (Ver Reglas Adicionales de Muerte de Monturas). Un guerrero nunca podría utilizar un equipo que no apareciera en su perfil. Los caballos capturados pueden ser utilizados por los dos bandos (Luz u oscuridad) mientras se correspondan al equipo aparecido en sus perfiles.

Adicionalmente se pueden vender los objetos del almacén. Un objeto de 1 punto valdría 5 moneda de plata (mp), siendo 10mp = 1 moneda de oro (mo) [10 mp = 1 mo]. El dinero obtenido de esta forma se puede utilizar para la compra de equipo, contratación o manutención de Mercenarios a Sueldo,

Ej: Vendo del almacén 2 arcos orcos por 10 mp, que sería 1 mo.

Nota: Todo guerrero debe conservar su arma de mano. No se pueden vender ni comprar armaduras.

3.4 Saquear.

Al finalizar un escenario, y determinar los guerreros y héroes muertos en las tablas de "Heridas de guerreros y héroes", respectivamente, el jugador vencedor del escenario puede recuperar las armas, objetos y monturas (no armaduras) de sus guerreros y héroes caídos en combate y saquear a los enemigos muertos cogiendo sus armas, objetos y monturas (no armaduras) y llevarlas a su almacén. Si no hay vencedor cada bando recupera sus armas y monturas.



3.5 Mercenarios a Sueldo

Cuando las batallas ganadas por los Grupos les permiten a sus soldados adquirir completos equipamientos y amasar grandes fortunas, es el momento de contratar mercenarios a sueldo. Su función es la de reforzar los Grupos y permitir cubrir las bajas y heridos, y así poder disponer del mayor número de soldados en cada batalla.

Los Mercenarios a Sueldo son todos aquellos guerreros que excedan el límite de miniaturas en un Grupo, puede darse debido a un reclutamiento excesivo de viajeros (Ver Viajeros en Aventuras en la Tierra Media) o de la forma más habitual: **Contratarlos**.

Para contratar un mercenario debes acumular suficientes riquezas en mo o PI (1 PI =1 mo), para poder pagar sus servicios y añadirlo a tu reserva de soldados. Los mercenarios que se pueden contratar son adicionales al máximo de miniaturas del Grupo, hasta 5 mercenarios a sueldo en "Reserva", pudiendo formar grupos de hasta 25 miniaturas (30 en el caso de Moria). Una vez pagado su coste dependiendo del Nivel del Mercenario (Ver Tabla de Contrato de Mercenario), se realiza una tirada de 1D20 en la "Tabla de Viajeros" correspondiente (luz u oscuridad) para comprobar el Mercenario que has contratado. Una vez contratado, los Mercenarios a Sueldo se mantienen en la reserva del Grupo.

Durante el segundo paso: Jugar un escenario; puedes decidir unir a todos o aparte de los Mercenarios a Sueldo al Grupo, siempre que tengas guerreros heridos a los que sustituir y cumpliendo el máximo de 20 miniaturas. Tras la batalla, se les deberá abonar su parte del botín (Mantenimiento), durante el quinto paso: la Influencia. Por tanto, sino participan en la batalla seguirán en la reserva sin coste adicional. Se puede pagar el Mantenimiento del Mercenario con los PI obtenidos en la última batalla, con los acumulados o con el dinero almacenado (mo) de la venta de equipo y monturas del almacén.

B1- Tabla de Contrato de Mercenarios a Sueldo		
Mercenario	Coste	Mantenimiento
Nivel 1	10 mo	1 mo
Nivel 2	30 mo	2 mo
Nivel 3	50 mo	3 mo

Si en el quinto paso: La Influencia, no puedes pagar el Mantenimiento de alguno de los Mercenario a Sueldo que han participado en la batalla, aquellos que no reciban su paga, abandonarán de inmediato el Grupo, llevándose todo el material que hubiera en los almacenes y gastando todos los PI del Grupo.

Si después de una batalla, el Grupo se ha visto reducida en sus miniaturas, los refuerzos deben ocupar el límite de miniaturas de la forma habitual con las Tablas de Influencia. Un Mercenario a Sueldo no puede abandonar la "Reserva" para agregarse al límite de miniaturas del Grupo "sin sueldo".

Un Mercenario a Sueldo puede progresar como un guerrero normal (según su tabla de progreso habitual), subiendo el coste de su Mantenimiento. Si progresa a Héroe tras una batalla, no cobrará su Mantenimiento y pasará a formar parte del Grupo, un mercenario leal a tu causa. Nota: Si se excede el número de miniaturas base de tu Grupo al introducir el héroe, deberás cambiar un guerrero normal a Mercenario a Sueldo.



3.6 Hechiceros

Sólo entre los mejores guerreros se crean héroes que permanecen en las leyendas. Y solo unos pocos elegidos son capaces de utilizar la magia de la Tierra Media. Cuando un héroe es suficientemente experimentado puede decidir utilizar la hechicería. Un héroe que ya posea 1 punto de Voluntad por su experiencia, puede hacerse mago, chamán o brujo.

Cuando un héroe obtenga una regla especial en la “Tabla de Progresos del Héroe”, en lugar de elegir una de las 3 tablas de habilidades de héroes (Combate, Disparo y Liderazgo), puede optar por una de las opciones de la siguiente “Tabla de Habilidades de Magia”:

B2- Tabla de Habilidades de Magia
a) Sumar un punto de Voluntad
b) Aprender un nuevo Hechizo
c) Mejorar un Hechizo

Antes de sumar puntos de Voluntad o aprender nuevos hechizos debe cumplir los siguientes requisitos:

- No puede tener más hechizos que Puntos de Voluntad, y
- No puede obtener más Puntos de Voluntad sin cumplir el mínimo número de hechizos:

Puntos de Voluntad	Mínimo de Hechizos	Máximo de Hechizos
1	0	1
2	1	2
3	1	3
4	2	4
5	2	5
6	3	6

Ej: Fulgir, héroe elfo, posee un punto de Voluntad. Progresó y tiró en la tabla de progresos y puede elegir una Capacidad Especial, decide ser hechicero elfo y aprender un nuevo hechizo, dado que no puede tener más de un punto de Voluntad hasta que posea 1 hechizo.

Ej: Fulgir, el aprendiz de hechicero. Posee 3 puntos de Voluntad y 1 hechizo. Si desea mejorar deberá tener como mínimo 2 hechizos para aumentar a 4 puntos de Voluntad.

a. Sumar un Punto de Voluntad: El héroe obtiene un punto de Voluntad. Solo los hechiceros, a través de esta opción, pueden tener más de 3 puntos de Voluntad.

b. Aprender Nuevos Hechizos: Para aprender nuevos hechizos, tirar en la tabla correspondiente

B3- Hechizos de la Oscuridad	
1D6	Hechizo A
1	Aura Aterradora
2	Minar el Valor
3	Paralizar
4	Aura Aterradora
5	Control
6	Siguiente Tabla
1D6	Hechizo B
1-3	Furia
4-5	Dardo Negro
6	Helar el Alma

B3- Hechizos de la Luz	
1D10	Hechizo A
1	Desbocado
2	Aura Aterradora
3	Aura de Mando
4	Paralizar
5	Luz Cegadora
6	Control
7	Restaurar Voluntad
8	Sanar
9-10	Siguiente Tabla
1D6	Hechizo B
1-3	Ira de la Naturaleza
4-5	Aura de Consternación
6	Proyectil Mágico

Una vez elegido el hechizo hay que determinar el Nivel del hechizo. Comprueba la Tabla de Hechizos y el Menor Nivel con los datos es la dificultad de realizar el hechizo por el mago.

Nota: Si al tirar en la tabla, el hechicero ya conoce el hechizo, puede elegir entre mejorar automáticamente el hechizo hasta Nivel 3 o volver a tirar en la tabla correspondiente.

B4- Tabla de Hechizos				
Hechizos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Especial
Desbocado	5+	4+	3+	2+
Aura Aterradora	5+	4+	3+	2+
Aura de Mando	5+	4+	3+	2+
Minar el Valor	5+	4+	3+	2+
Paralizar	5+	4+	3+	2+
Luz Cegadora	5+	4+	3+	2+
Furia	6+	5+	4+	3+
Control	6+	5+	4+	3+
Restaurar Voluntad	6+	5+	4+	3+
Sanar	6+	5+	4+	3+
Dardo Negro		6+	5+	4+
Ira Naturaleza		6+	5+	4+
Anular la Voluntad		6+	5+	4+
Aura de Consternación		6+	5+	4+
Proyectil Mágico		6+	5+	4+
Helar el Alma			6+	5+

c. Mejorar un hechizo:

Un hechicero no puede aprender un hechizo de mayor nivel que sus puntos de Voluntad.

Si el hechicero ya posee uno o más hechizos, puede elegir mejorar un hechizo de los ya aprendidos anteriormente. El hechizo pasará a un Nivel Superior (Nivel 1 a Nivel 2, Nivel 2 a Nivel 3,...).

Para subir un hechizo de Nivel 3 a Nivel Especial el mago debe tener mínimo 5 puntos de Voluntad. Esta es la única forma de que un hechizo llegue a Nivel Especial.

Valor en puntos de un hechicero.

Para calcular los puntos de un hechicero, suma los puntos de un héroe normal y añade 10 puntos por hechizo.

