

6 - LUGARES DE LA TIERRA MEDIA

Para determinar el lugar donde se enfrentarán los Grupos de Aventureros, dependerá del número de partidas que lleven ganadas los Grupos enfrentados. El Grupo que menos partidas ganadas lleva se considera la defensora. Haz una tirada en la tabla de Lugar de la batalla.

1D10	Lugar batalla
1	Tierras Oscuridad
2	Tierras Luz
3-5	Lugar Neutral
6-8	Tierras del Defensor
9-10	Tierras del Atacante

Tierras Oscuridad/Luz: Elige un lugar de la Tierra Media, Oscuridad o Luz, que no se corresponda a ninguna de los Grupos que van a participar en el escenario.

Lugar Neutral: Solo se aplicarán los efectos del clima y no los de región.

Tierras del Defensor/Atacante: Juega en la región del Grupo que se corresponda como Defensor o Atacante.

Criaturas salvajes: arañas, troll, etc...

Fase de Movimiento:

Las criaturas salvajes se mueven después de la fase de movimiento de los jugadores.

Al final de la fase de movimiento cargará, si es posible, a la miniatura más cercana. Si no puede cargar a una miniatura, el jugador con la iniciativa tira un dado de dispersión y uno de artillería y mueve hacia la dirección indicada por el dado de dispersión la distancia del dado de artillería (Sin sobrepasar su movimiento máximo). Si el movimiento de la miniatura hace que abandone el tablero tomaría la dirección contraria, y si aún así siguiera ocurriendo, volvería a tirar los dados.

Fase de Disparo:

Una criatura salvaje que pueda disparar (Ej: Troll que no a movido), efectuará su disparo al final de la fase de Disparo, después de que hayan disparado todos los jugadores.

Efectuará el disparo a la miniatura visible más cercana.

Fase de Combate

Si cargan contra la criatura miniaturas de ambos bandos, se considerarán 2 combates diferentes. Primero se enfrentará al bando que elija el jugador que obtuvo la iniciativa en este turno y una vez resuelto el combate, si la criatura sobrevive, se enfrentará al otro bando.

Utilización de Dados de Dispersión y Artillería en Aventureros de la Tierra Media

El dado de dispersión siempre determina la dirección en la que se moverá la miniatura. La cara de una diana se utiliza la dirección igualmente.

El dado de artillería marca los cm en los que se moverá la miniatura en la dirección determinada por el dado de dispersión, exceptuando "Problemas" que no se moverá hacia ninguna dirección.

Nota: Si no dispones dados de dispersión y artillería de Warhammer puedes utilizar un punto aleatorio haciendo girar un lápiz, u otro objeto que pueda marcar una dirección. Y para determinar el movimiento en cm, tira 1D6, con un resultado de 1 a 5 multiplica x5, ese será los cm que se mueve la miniatura y el 6 indicaría que no se mueve.

6.1 El bosque Negro: Elfos

1- Ojos poco amistosos: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa. El jugador con la iniciativa elige una miniatura sobre el tablero y efectúa un disparo sobre la miniatura. Impacto 3+, Arco élfico: Fuerza 3.

2- Árboles Malévolos: Se colocan todos los elementos de bosque que se posean sobre el tablero. Todas las miniaturas que se encuentren a 14cm de un elemento boscoso antes de comenzar su movimiento deben tirar un dado, con un resultado de 1 ó 2 el árbol retiene a la miniatura, cuando la miniatura esta retenida no puede moverse durante ese turno. Las miniaturas retenidas por las raíces del árbol se consideran atrapados.

3- La sombra es fuerte: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa, la oscuridad se cierne sobre la batalla. Todas las miniaturas sobre el tablero deben pasar un chequeo de valor como si su bando esta reducido al 50% o abandonarán la partida. Si ya están reducidos al 50% tendrán -1 al valor.

4- Maleza enmarañada: Se colocan todos los elementos de bosque que se posean sobre el tablero. Todos los elementos de escenografía de bosques o árboles, así como un radio de 14 cm alrededor de ellos, se consideran terreno difícil boscoso.

5- ¡Arañas!: Después de desplegar los ejércitos sitúa tres arañas gigantes lo más cercano del centro del tablero, en el centro de diferentes elementos de escenografía a 14 cm. de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla.



6.2 Las Grandes Minas: Enanos *No afectan las inclemencias del Tiempo

1- Oscuridad sobrenatural: Siempre se combate como si fuera de Noche.

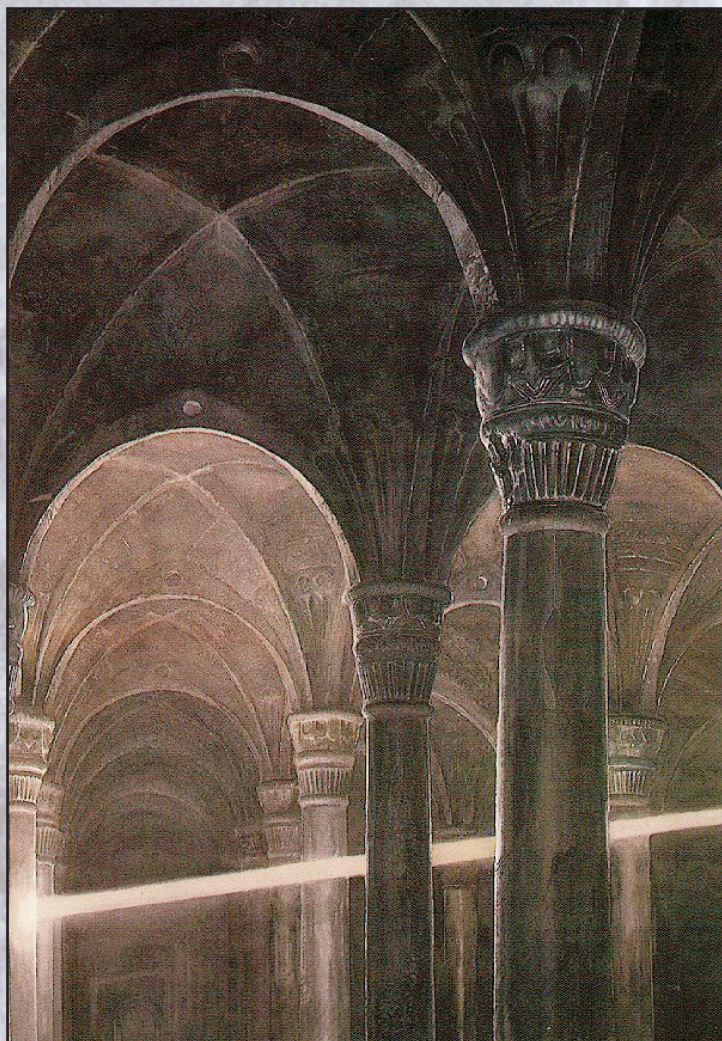
2- Las Minas no son lugar para un pony: Todas las miniaturas de caballería deben efectuar un chequeo de valor en cada turno para poder mover.

3- Temblores: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa, se produce un temblor de tierra. Todas las miniaturas sobre el tablero caen al suelo, incluida la caballería. Las miniaturas con Fuerza 6 o mayor solo caerán al suelo si el empate de iniciativa es con 4+.

4- El reino ancestral de los Enanos: Todos los enanos repiten chequeos fallidos.

5- Bandadas de Murciélagos: Después de desplegar los ejércitos sitúa dos bandadas de murciélagos lo más cercano del centro del tablero, en el centro de diferentes elementos de escenografía a 14 cm. de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla.



6.3 Las Grandes Ciudades: Gondor

1- Las Grandes ciudades en Ruinas: Se colocan todos los elementos de ruinas que se posean sobre el tablero. Todas las miniaturas que se encuentren a 4cm o menos de un elemento ruinoso antes de comenzar su movimiento deben tirar un dado, con un resultado de 1 ó 2 los muros ceden y la miniatura pierde toda su capacidad de movimiento para mantenerse en pie.

2- ¡No hay esperanza! Tanto tiempo en guerra hace que solo los líderes mantengan a sus soldados unidos. Todas las miniaturas que no sean héroes restan 1 a todos sus chequeos de valor. Los héroes, sin embargo, se esfuerzan de sobremanera en mantener la moral de sus soldados alta por lo que el radio de la regla ¡resistid! se ve incrementado en un 50%. Por lo tanto, los héroes con el resistid a 14cm alcanzarán 21cm y los héroes con el resistid de 28cm alcanzarán 42cm.

3- Asedio constante: La zona dónde se desarrolla el encuentro está siendo asediada por un gran ejército. Para representar esto cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa una gran roca que proviene de una máquina de asedio impacta sobre el tablero. El jugador que tenga la iniciativa elige una miniatura sobre el tablero, después se tira el dado de dispersión y de distancia. En este punto cae una roca que se considera un proyectil de catapulta con Área de efecto.

4- Viento del mar: Las miniaturas de la Luz repiten los chequeos de valor fallidos. Las miniaturas de la Oscuridad los chequeos pasados con éxito.

5- Muertos del sagrario: Después de desplegar los ejércitos sitúa tres muertos del sagrario lo más cercano del centro del tablero, en el centro de elementos diferentes de escenografía a 14 cm. mínimo de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla.



6.4 Los Mares y Montañas: Feudos

1- Tormenta eléctrica: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa provocará la caída de 1 rayo sobre la miniatura que esté más alto o más cerca del elemento de escenografía más alto y recibirá 1 golpe de F8 y caerá al suelo. Todas las miniaturas que se encuentren a 3cm o menos recibirán un golpe de F4 y también caerán al suelo. Pon un marcador de rayo en el punto donde cayó. Los rayos no pueden caer 2 veces en el mismo sitio, si el punto más alto se corresponde con una marca, se escogerá el siguiente punto más alto a más de 8cm del punto marcado.

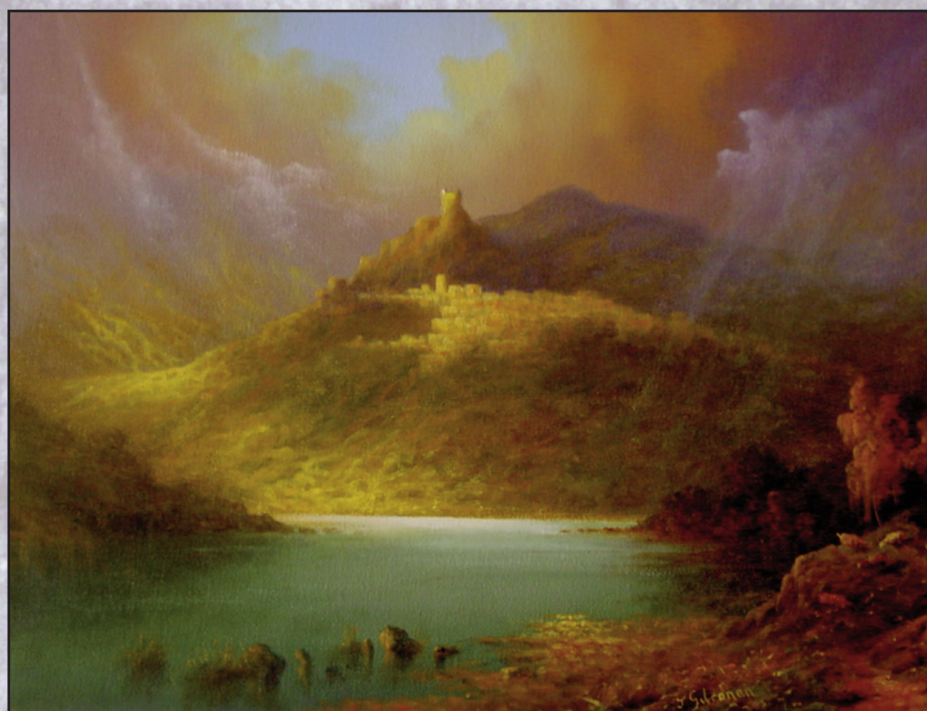
2- Desprendimientos: Las rocas se desprenden, ya sea por el temporal en las cumbres o porque los gigantes de las montañas están arrojando piedras. Por cada tirada de iniciativa que obtenga un 1, sea del bando que sea, se pondrá una ficha de roca (peana de caballería) en el borde superior del tablero en un punto aleatorio (el lado alto del tablero lo indicara el dado de dispersión). Después de que ambos bandos hayan realizado sus movimientos se procederá a mover las rocas. Las rocas se mueven 3D6cm en dirección al borde contrario del tablero, cualquier obstáculo de piedra detendrá la roca y no se volverá a mover. Si la trayectoria de la roca toca completa o parcialmente una miniatura, está recibirá 1D3 golpes de F6; de F5 si posee armadura pesada o escudo; o de F4 si posee los 2.

3- ¡Avalancha!: Un empate en la iniciativa con un 5 o un 6 provocará una avalancha. La avalancha vendrá por el lado más alto de las montañas y lo recorrerá todo hacia abajo (el lado alto del tablero lo indicara el dado de dispersión). Las miniaturas que no se encuentren a 6cm o menos una pared, árbol o elemento de escenografía resguardada de la avalancha (es decir una pared hacia donde se originó la avalancha) recibirán un golpe de F3 y se desplazarán 2D6cm en sentido de la avalancha, cualquier caída provocada por estos movimientos deberá resolverse aparte pero la fuerza de los golpes recibidos se reducirá en 1 pues la propia nieve amortigua los golpes. Al finalizar la avalancha todo el tablero se considera terreno difícil. Ninguna miniatura podrá moverse ni disparar ni combatir en el turno en el que se produce la avalancha. En el momento en el que produzca una avalancha, cualquier roca de desprendimiento desaparecerá, ya no saldrán más rocas de desprendimiento y no podrá haber ninguna Avalancha más en toda la partida.

4- Viento del mar: Las miniaturas de la Luz repiten los chequeos de valor fallidos. Las miniaturas de la Oscuridad los chequeos pasados con éxito.

5- Muertos del sagrario: Después de desplegar los ejércitos sitúa tres muertos del sagrario lo más cercano del centro del tablero, en el centro de diferentes elementos de escenografía a 14 cm. mínimo de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla.



6.5 Zonas Áridas y Desiertos: Harad

* Tormentas de nieve son Tormentas de arena = Arena + Viento huracanado (arena=Niebla)

1- Terrero arenoso: Todos los soldados equipados con armadura pesada o escudo sufren una penalización de 2cm al movimiento, si portan los dos equipos son acumulables y tendrían una penalización de 4cm al movimiento. La caballería sufre una penalización de 2cm independientemente del equipo de su jinete, pero si porta barda sufre una penalización de 4cm al movimiento.

2- Remolinos: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa se produce un Viento huracanado durante el resto de la partida. Si el empate de iniciativa es 5 o 6, se produce un segundo empate o ya había viento huracanado en la partida se produce un tornado. El jugador que tenga el turno la iniciativa elige una miniatura sobre el tablero, después se tira el dado de dispersión y de distancia, en el nuevo punto se situará una peana de caballería representando un Tornado. En los siguientes turnos, al final de la fase de movimiento, se ira moviendo por el tablero aleatoriamente determinado por el dado de dispersión y distancia. Los tornados son acumulables. Si el Tornado pasa parcial o totalmente por una miniatura afectada por un tornado no puede moverse ni disparar ese turno y recibe 1D6 Impactos de F2.

3- Sol arrasador: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa se produce un calor agobiante durante el resto de la partida. Si el empate de iniciativas es 5 o 6, se produce un segundo empate o ya había calor agobiante en la partida la temperatura aumenta a calor asfixiante. Todas las miniaturas sobre el tablero al principio del turno y durante el resto de partida sufren un impacto de Fuerza 1 por el calor, suma 1 a la tirada si llevan armadura pesada o escudo, y 2 si llevan ambas. Si sufren la herida, se retiran del tablero como si hubieran huido, por lo que no deben tirar en la tabla de Heridas.

4- La sombra de Kârna: Todas las miniaturas sobre el tablero cuando efectúen un chequeos de valor deben tirar 3 dados quitar el más alto. Excepto los Haradrim, Guardia Serpiente y Vigilantes de Kârna que pasan todos los chequeos automáticamente.

5- Mûmak salvaje: Después de desplegar los ejércitos sitúa un Mûmak lo más cercano del centro del tablero, fuera de cualquier elemento de escenografía y a 14 cm. de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes. Exceptuando que el Mûmak nunca carga, siempre se mueve en dirección aleatoria.

6- Tira dos veces en esta tabla



6.6 El Valle del Isen: Isengard

1- Montañas Nubladas: Siempre se combate como si hubiera Niebla.

2- Desprendimientos: Las rocas se desprenden, ya sea por el temporal en las cumbres o porque los gigantes de las montañas están arrojando piedras. Por cada tirada de iniciativa que obtenga un 1, sea del bando que sea, se pondrá una ficha de roca (peana de caballería) en el borde superior del tablero en un punto aleatorio (el lado alto del tablero lo indicara el dado de dispersión, siempre será el mismo). Para determinar el punto exacto tira los dados de dispersión y artillería para indicar la distancia y el lado del centro del borde del tablero). Después de que ambos bandos hayan realizado sus movimientos se procederá a mover las rocas. Las rocas se mueven 3D6cm en dirección al borde contrario del tablero, cualquier obstáculo de piedra detendrá la roca y no se volverá a mover. Si la trayectoria de la roca toca completa o parcialmente una miniatura, está recibirá 1D3 golpes de F6; de F5 si posee armadura pesada o escudo; o de F4 si posee los 2.

3- Crecida del Isen: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa se produce una crecida durante el resto de la partida. Debido a esto todo el campo de batalla se considera terreno pantanoso y todas las miniaturas se mueven 2cm menos a causa del terreno pantanoso. Si el empate se produce con 5 ó 6, o se produce un segundo empate, el terreno se convierte en un lodazal: Además de la anterior penalización, todos los soldados equipados con armadura pesada, con escudo o las miniaturas de caballería con barda sufren una penalización adicional de 2cm, y si portan varios, serían acumulables pudiendo sufrir hasta una penalización de 6cm.

4- Los dominios de Saruman: Las zonas cercanas a Isengard están bajo el control del Mago Blanco. Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa. El jugador con la iniciativa elige una miniatura sobre el tablero y efectúa un hechizo de paralizar a 3+ sobre la miniatura. Los Uruk-hai de Isengard de todo tipo y los guerreros de Dunland de todo tipo son inmunes a este efecto.

5- Huargos Salvajes: Después de desplegar los ejércitos sitúa 4 huargos salvajes lo más cercano del centro del tablero, en el centro de diferentes elementos de escenografía a 14 cm. mínimo de cualquier miniatura. Aplicar reglas de criaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla



6.7 El País de las Sombras: Mordor

1- Oscuridad sobrenatural: Siempre se combate como si fuera de Noche.

2- Hasta el aire que respiras es dañino: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa, los gases surgen a la atmósfera. Todas las miniaturas sobre el tablero reciben un impacto de Fuerza 1.

3- Gases tóxicos: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa, se produce una explosión de gases. El jugador que tenga el turno la iniciativa elige una miniatura sobre el tablero, después se tira el dado de dispersión y de distancia y todas las miniaturas en un radio de 14 cm del nuevo punto sufren un Impacto de F3.

4- La mirada de Sauron: Todas las miniaturas de la Oscuridad obtienen un +1 Valor.

5- Troll salvaje: Un Troll herido está cerca de los Grupos. Después de desplegar los ejércitos sitúa un Troll de Mordor lo más cercano del centro del tablero, en el centro de un elemento de escenografía a 14 cm. de cualquier miniatura. El Troll se considera que le queda 2 herida y tiene 2 ataques. Aplicar reglas de miniaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla



6.8 Las Profundidades: Moria *No afectan las inclemencias del Tiempo

1- Oscuridad sobrenatural: Siempre se combate como si fuera de Noche.

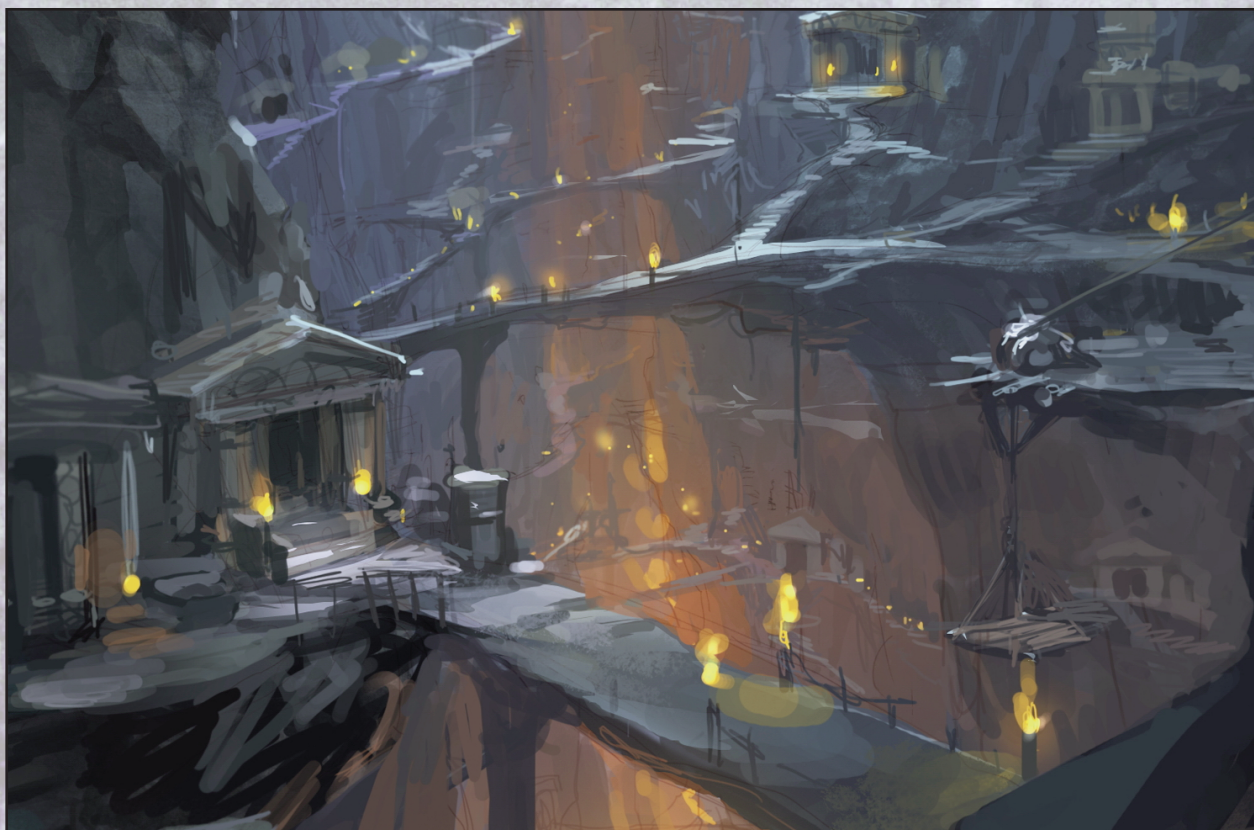
2- Las Minas no son lugar para un pony: Todas las miniaturas de caballería deben efectuar un chequeo de valor en cada turno para poder mover.

3- Temblores: Cuando los jugadores queden empatados en la tirada de iniciativa, se produce un temblor de tierra. Todas las miniaturas sobre el tablero caen al suelo, incluida la caballería. Las miniaturas con Fuerza 6 o mayor solo caerán al suelo si el empate de iniciativa es con 4+.

4- Las profundidades de Moria: Todos los orcos de Moria y Troll de Moria repiten chequeos fallidos.

5- Troll Salvaje: Un Troll herido está cerca de los Grupos. Después de desplegar los ejércitos sitúa un Troll de Moria lo más cercano del centro del tablero, en el centro de un elemento de escenografía a 14 cm. de cualquier miniatura. El Troll se considera que le queda 2 herida y tiene 2 ataques. Aplicar reglas de miniaturas salvajes.

6- Tira dos veces en esta tabla



7- EFECTOS CLIMÁTICOS

Aventureros de la Tierra Media está pensado para jugar de una forma diferente al Juego de Batallas Estratégicas del Señor de los Anillos. Por ello hemos creado unas reglas para representar los diferentes lugares y épocas del año en el que pueden enfrentarse los Grupos de Aventureros. Así como tablas para poder representar, de forma aleatoria, distintas situaciones dependiendo del lugar y la época del año en la que combaten.

7.1 HORA DEL DÍA

Amanecer: Antes de que se haga de día es un buen momento para atacar al enemigo por sorpresa. Una batalla puede disputarse poco antes del amanecer. Para representar esta situación, al principio de la partida se lanza un 1D6 y se suma 3 a la tirada. El resultado obtenido indica el número de turnos en los que se juega de *noche*, a partir del siguiente turno la partida se juega de *día*, hasta el final de la partida.

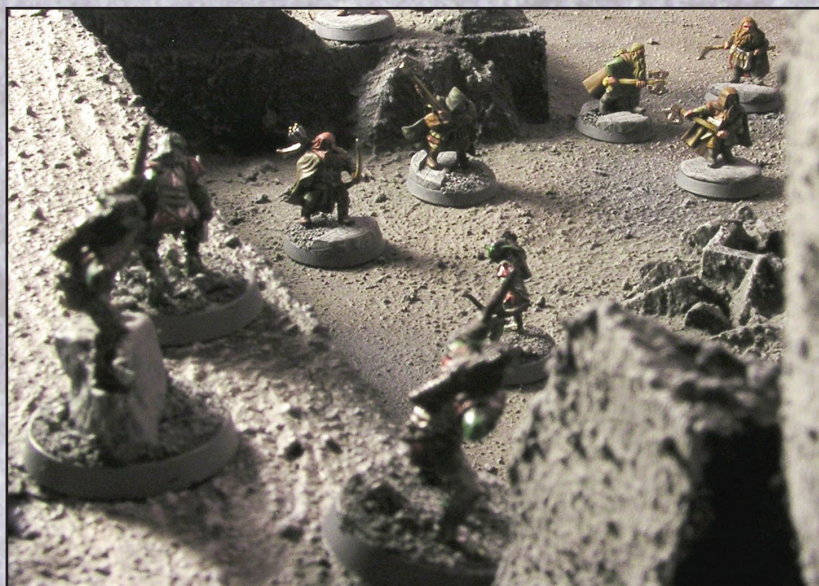
Día: Las horas de mayor luz, es el mejor momento para demostrar quienes son héroes, esperemos que el tiempo la acompañe. La partida se juega sin penalización por hora del día.

Anocheecer: Para representar esta situación, al principio de la partida se lanza un 1D6 y se suma 3 a la tirada. El resultado obtenido indica el número de turnos en los que se juega de *día*, a partir del siguiente turno la partida se juega con las reglas de *noche*, hasta el final de la partida.

Noche: Durante la oscura noche no es el momento idóneo para combatir, la visibilidad de los guerreros se ve reducida a 14cm. Pero algunas criaturas tienen una capacidad innata para ver en la oscuridad; Elfos, Enanos, Trolls, Huargos, Orcos y Orcos de Moria tienen una visibilidad de 28 cm. Ciertas criaturas están adaptadas a la oscuridad, ya sea por motivos naturales o sobrenaturales; los espíritus, arañas, murciélagos, huargos salvajes y Woses no ven reducida su visibilidad por la noche. Aun poseyendo una mejor visión durante la noche, disparar se hace mucho más complicado. Por esta razón cuando se dispara a una distancia superior a 14cm. se sufre un penalizador de -1 en la tirada para impactar.

Noche durante Mal Tiempo o Especial

Si usas las reglas de "Hora del Día" y "Efectos climáticos" puede darse la situación que un escenario se tenga que disputar de noche y con un clima no apto para la batalla. En vez de aplicar las reglas especiales de visibilidad, cada turno el jugador que obtenga la iniciativa tira 2d6, el resultado son los cm. a los que pueden ver TODAS las miniaturas de ambos bandos durante el resto del turno. Repetir en cada fase de iniciativa. El resto de efectos climáticos se aplican de la forma habitual.



7.2 EFECTOS CLIMÁTICOS

Calor agobiante: Cuando el sol está en lo alto el día se puede volver insoportable con las grandes armaduras. Todos los soldados equipados con armadura pesada o escudo sufren una penalización de 2cm al movimiento, si portan los dos equipos son acumulables y tendrían una penalización de 4cm al movimiento. La caballería mueve de la forma habitual independientemente del equipo de su jinete, pero si porta barda sufre una penalización de 4cm al movimiento.

Huracán: La época de lluvias puede traer una fuerza de la naturaleza imparable. Aplica las reglas de Lluvia torrencial y Viento huracanado juntas.

Lluvia: Una fuerte lluvia cae sobre las cabezas de los guerreros, el suelo se embarra tras sus pisadas. Las armas de proyectiles alcanzan 14cm menos, incluido andanadas pero no armas de asedio ni armas arrojadas. Los ríos, lagos y elementos de agua que en situaciones normales no tendrían penalización al movimiento se convierten en terreno difícil. Los elementos acuáticos que ya eran terreno difícil requerirán una tirada de nado. Y los que requerían tirada en la tabla de nado tendrán un modificador de -1 al resultado.

Lluvia Torrencial: Una fuerte lluvia acompañada de fuertes vientos impide a los guerreros moverse con normalidad por la zona. Las armas de proyectiles y las de asedio tienen la mitad del alcance base, incluidas andanadas pero no armas arrojadas. El movimiento de las miniaturas se ve reducido en 2cm. Los ríos, lagos y elementos de agua se convierten en terrenos infranqueables. Para atravesar vados realiza una tirada de nado y resta 1 al resultado.

Niebla: Una intensa niebla empapa las ropas de los guerreros e impide tener una clara visión del campo de batalla. La visión de las miniaturas se reduce a 20cm. Si una miniatura no puede ver a una miniatura amiga o enemiga al principio de su movimiento debe efectuar un chequeo de valor, sino lo supera mueve su capacidad de movimiento a una dirección aleatoria. Determinada por un dado de dispersión.

Nieve y hielo: Debido a las fuertes nevadas que han caído y el frío del lugar, se hace muy difícil andar por estas tierras. El movimiento de las miniaturas por tierra se ve reducido en 2cm salvo los elfos sin armadura y sin ninguna carga pesada que son tan ligeros que pasan por encima de la nieve. Las zonas de agua se congelarán y se considerarán terreno normal pero cada vez que una miniatura las atravesase deberá tirar 1D6, con un 1 el hielo cederá y la miniatura se considerará baja (siempre que ese agua requiriera una tirada de nado, si no es lo suficientemente profunda simplemente la miniatura habrá consumido toda su capacidad de movimiento y no podrá disparar en este turno). Caminar por estos ríos congelados penaliza también 2cm por la superficie resbaladiza pero en este caso no hay excepciones pues la ligereza de los elfos no les libra de resbalar.

Tormentas de nieve: Una pequeña ventisca se ha convertido en algo muy peligroso para los soldados. Aplica las reglas de Niebla y Viento huracanado juntas.

Viento fuerte: Un fuerte viento azota los árboles de la zona. Las criaturas voladoras no pueden mantener el vuelo largo tiempo, por lo que su capacidad de movimiento se reduce a la mitad. Además las rachas de viento hacen más difícil apuntar con los arcos, resta -1 a la tirada de todas las armas de proyectiles. No se pueden lanzar andanadas. Las armas arrojadas no se ven afectadas.

Viento huracanado: Fuertes vientos huracanados impiden a las criaturas voladoras alzarse del suelo, mueven 14cm, no pueden volar, solo van a pie y por tanto no se benefician de la ventaja de ignorar los terrenos difíciles y el poder atravesar cualquier obstáculo. Es más difícil apuntar con armas de proyectiles, cada tirada para impactar conseguida debe ser repetida una única vez. No se pueden lanzar andanadas. Las armas arrojadas no se ven afectadas.

7.3 Determinar Mes, Hora del Día y Efectos Climáticos

A continuación hemos creado unas tablas para poder representar, de forma aleatoria, distintas situaciones dependiendo de la época del año en la que combaten los Grupos.

En primer lugar debes determinar la época del año en la que se encuentran los Grupos. De esta forma se puede representar más correctamente la posibilidad de precipitaciones, mal tiempo y horas de luz que puede haber durante los escenarios. Puedes determinar el mes tirando 1D12, y comprobar la época del año en la que os encontráis.

Es aconsejable variar los meses en los que se encuentran los Grupos de forma continua, para así representar la evolución del Grupo con el paso del tiempo. Para ello determina un número de partidas fijas para cada “Época del año” y luego jugar con el siguiente mes.

Nº	Época del año	Sindarin	Mes
1	Primer mes de Invierno	Narwain	Diciembre
2	Segundo mes de Invierno	Ninui	Enero
3	Tercer mes de Invierno	Gwaeron	Febrero
4	Primer mes de Primavera	Gwirth	Marzo
5	Segundo mes de Primavera	Lothron	Abril
6	Tercer mes de Primavera	Nórui	Mayo
7	Primer mes de Verano	Cerveth	Junio
8	Segundo mes de Verano	Urui	Julio
9	Tercer mes de Verano	Ivanneth	Agosto
10	Primer mes de Otoño	Narbeleth	Septiembre
11	Segundo mes de Otoño	Hithui	Octubre
12	Tercer mes de Otoño	Girithron	Noviembre

Momento del día y efectos climatológicos dependiendo de época de año

Una vez que has determinado en que época del año se encuentran los Grupos, en cada escenario debes determinar la hora y el tiempo que va a hacer durante la partida.

Dependiendo del mes en que se encuentre el Grupo hay más o menos horas de luz. Antes de cada partida determina a que hora se produce la batalla tirando 1D20 en la “Tabla de Momento del Día”.

Tabla de Momento del Día					
	Noche	Amanecer	Día	Anocheecer	Noche
Primer mes de Invierno	1-6	7-8	9-14	15-16	17-20
Segundo mes de Invierno	1-6	7-8	9-15	16-17	18-20
Tercer mes de Invierno	1-6	7-8	9-15	16-17	18-20
Primer mes de Primavera	1-5	6-7	8-16	17-18	19-20
Segundo mes de Primavera	1-4	5-6	7-16	17-18	19-20
Tercer mes de Primavera	1-3	4-5	6-17	18-19	20
Primer mes de Verano	1-3	4-5	6-17	18-19	20
Segundo mes de Verano	1-3	4-5	6-17	18-19	20
Tercer mes de Verano	1-4	5-6	6-17	18-19	20
Primer mes de Otoño	1-4	5-6	6-16	17-18	19-20
Segundo mes de Otoño	1-5	6-7	6-15	16-17	18-20
Tercer mes de Otoño	1-5	6-7	6-14	15-16	17-20

La posibilidad de precipitaciones varía según el mes en que se encuentre el Grupo. A continuación determina el clima en el momento de la batalla tirando 1D20 en la “Tabla de Precipitaciones”.

Tabla de Precipitaciones					
	Despejado	Mal Tiempo		Especial	
Primer mes de Invierno	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
Segundo mes de Invierno	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
Tercer mes de Invierno	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
Primer mes de Primavera	1-10	11-17	Lluvias	18-20	Lluvias Torrenciales
Segundo mes de Primavera	1-12	13-18	Lluvias	19-20	Lluvias Torrenciales
Tercer mes de Primavera	1-12	13-18	Lluvias	19-20	Lluvias Torrenciales
Primer mes de Verano	1-14	15-19	Calor agobiante	20	Viento fuerte
Segundo mes de Verano	1-12	13-18	Calor agobiante	19-20	Viento fuerte
Tercer mes de Verano	1-14	15-19	Calor agobiante	20	Viento fuerte
Primer mes de Otoño	1-14	15-17	Niebla	18-20	Viento huracanado
Segundo mes de Otoño	1-12	13-18	Niebla	19-20	Viento huracanado
Tercer mes de Otoño	1-10	11-19	Niebla	20	Viento huracanado

Modificadores acumulables a las tiradas con climatología. Hielo, nado, etc...

Tabla de Nado	Modificadores de nado	Modificador hielo
1D6	Resultado	Resultado
1 Herida	Sin armadura +1	Armadura pesada o escudo -1
2-5 Mitad de movimiento	Armadura pesada o escudo -1	Armadura pesada y Escudo -2
6 Movimiento completo	Armadura pesada y Escudo -2	Miniatura de caballería o F6 -1

