

9- ESCENARIOS

Reglas generales para disputar los escenarios de Aventureros de la Tierra Media:

- Si se ha de jugar solo con parte del Grupo de Aventureros, siempre se redondeará hacia arriba. Ej.: Dos tercios de un Grupo de 20 aventureros: $(20/3)*2=13.33$, es decir, 14 miniaturas.

-Una vez determinado el número de miniaturas que van a disputar el escenario. Elige entre tu Grupo la cantidad de aventureros capaces de jugar la partida, descartando las que no pueden participar por heridas, heridas molestas, etc.

-Cuando ha de dividirse el Grupo en pequeños grupos, siempre se dividirá de la forma más equitativamente posible según el número de miniaturas.

- La regla del 33% de guerreros equipados con arcos o ballestas no se tiene en cuenta en ningún escenario a la hora de determinar el número de miniaturas que puedan disparar, dado que ya se restringe en la creación del grupo. Por esto todas las miniaturas equipadas con cualquier tipo de arco o ballesta que juegue el escenario podrán utilizar su arma.

-Todos los escenarios terminan automáticamente cuando una de las condiciones de finalización se cumpla, sin realizar ninguna tirada de dado más, ni finalizar el turno. Hay escenarios en los que es necesario finalizar el turno, lo cual queda reflejado en la descripción de la *finalización de partida*.

Escenografía singular:

- Lugares con Tesoros: Si en un escenario se plantea la opción de que un elemento de escenografía contenga tesoros ocultos siempre se deberá proceder del mismo modo:

- Selecciona el número de elementos de escenografía que indica el escenario alternativamente entre los jugadores.

- Tirad 1D6 por cada elemento de escenografía seleccionado. Con un resultado de 6 en este elemento hay un objeto escondido y las miniaturas podrán buscarle durante la batalla. Con cualquier otro resultado, se tratará de un "Elemento Encantado" (ver más adelante).

-Una miniatura que desee buscar el objeto no podrá realizar ninguna acción que no sea esta (no se podrá combatir, ni disparar, ni portar un objetivo de misión). Si se obtiene un resultado de 6 en una tirada de 1D6, se habrá encontrado el objeto y se podrá seguir jugando con esa miniatura del modo normal. De lo contrario podrá intentarlo más adelante en otro turno u otras miniaturas.

- Después de realizar las tiradas en las Tablas de Heridas, la miniatura podrá comprobar que objeto ha encontrado realizando una tirada en la "Tabla de Objetos".

- Lugares acuáticos: Cualquier fuente, río, pozo o elemento acuático similar puede contener agua beneficiosa para un guerrero o contener peligros insospechados. Si en el tablero hay un elemento de escenografía acuático de cualquier tipo. Una miniatura que no esté realizando ninguna acción (no se podrá combatir, ni disparar, ni portar un objetivo de misión) puede beber para recuperar fuerzas. Para ello realizará una tirada:

1D6	Resultado
1-2	Un tentáculo viscoso la atrapa y la impide moverse. Esta miniatura no podrá realizar ninguna acción más en toda la partida que no sea luchar contra el miembro que le retiene hasta que consiga zafarse. El perfil del tentáculo es: C2 F2 R3 A1 H1 V3
3-5	Es agua normal. Recupera el aliento y no puede hacer ninguna tirada más en ningún elemento acuático durante la batalla.
6	Consigue una poción: realiza inmediatamente una tirada en la Tabla de Pociones

- Elementos encantados: Sobre el tablero de juego puede haber elementos encantados que harán la partida aun más interesante si cabe. Cualquier elemento de escenografía puede estar encantado, siempre que se adecue a la descripción. Si no se corresponde con la descripción será un elemento de escenografía corriente.

La elección de si un elemento de escenografía esta encantado o no es a elección de los jugadores.

Puede haber dos tipos diferentes de Elementos Encantados:

- Estatuas: Son estatuas representativas de El Señor de los Anillos, similares a las que vienen en la caja de escenografía para el juego (o cualquiera similar creada por los jugadores). El bando que posea la iniciativa verá la estatua como una representación de sus metas y sus mitos, por esta razón cualquier miniatura de dicho bando que esté a un máximo de 14cm de la estatua contará como si estuviera bajo el efecto de un estandarte.

- Ruinas: Se consideran todas aquellas ruinas en las que pueden entrar los guerreros de forma habitual, similares a las que vienen en la escenografía para el juego (o cualquiera similar creada por los jugadores). Haciendo una tirada de 1D6:

1D6	Tipo de Ruina
1-2	Ruina élfica: Todos los orcos, uruks, huargos y espíritus sufren un modificador de -1 a su atributo de Valor mientras estén en su interior
3-4	Ruina embrujada: Todos los hombres, enanos y Hobbits sufren un modificador de -1 a su atributo de Valor mientras estén en su interior.
5-6	Ruina repleta de maleza: Todas las miniaturas se consideran en terreno difícil al moverse en este edificio. Además, las miniaturas que sean derrotadas en combate siempre se consideran atrapadas.



9.1 El encuentro fortuito.

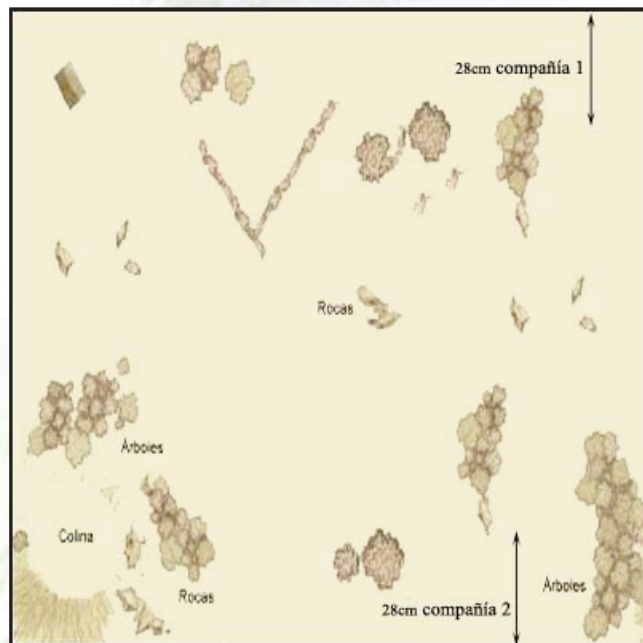
Dos Grupos de Aventureros enemigos se encuentran de repente. Un enemigo al parecer solitario y aislado de la fuerza principal es una oportunidad demasiado buena como para desaprovecharla. En este caso, la victoria dependerá de pensar rápido y de la fuerza de las armas.

Disposición del mapa: Tablero de 120x120cm con toda la escenografía posible. Cuanta más escenografía se coloque, más emocionante será la partida.

Posición inicial: Cada jugador tira un dado. El jugador que obtenga el resultado más bajo escoge un extremo del tablero y despliega su Grupo a una distancia máxima de 28cm del borde. Su adversario sitúa entonces su propio Grupo a un máximo de 28cm del extremo opuesto. Luego, los jugadores deben volver a tirar para determinar la iniciativa.

Objetivos: Acabar con el máximo número de guerreros enemigos antes de que ellos mermen tu fuerza.

Finalización de partida: Al final del turno en el que uno de los bandos se vea reducido al 25% de sus efectivos iniciales.



Victoria: tu tropa no se ha visto reducida al 25% de sus efectivos iniciales.

Derrota: tu tropa se ve reducida al 25% de sus efectivos iniciales y la de tu oponente no.

Empate: las fuerzas de ambos jugadores acaban reducidas al 25% en el mismo turno.

Reglas Especiales:

-Tesoros: Dos elementos de escenografía considerados "terreno difícil" y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener *tesoros ocultos de nivel 1*. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.

9.2 Rescate.

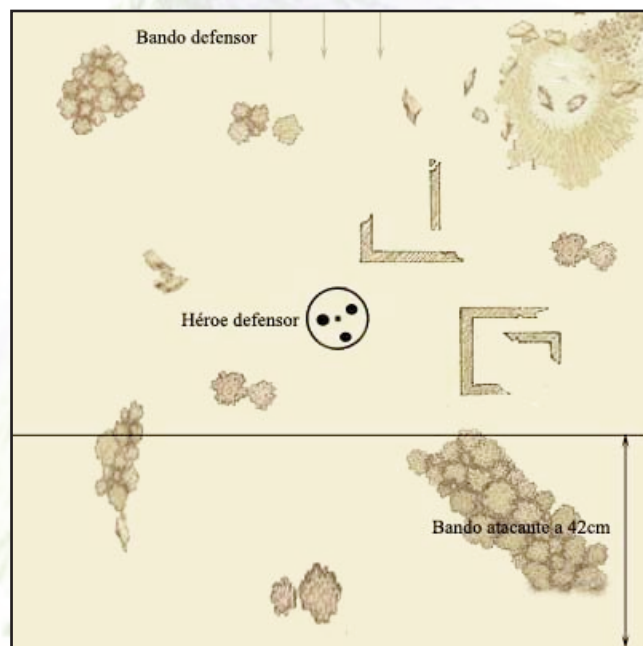
Un héroe ha sido aislado de su fuerza principal y es atacado por el enemigo. Mientras tratan de eliminarlo, sus compañeros se apresuran para acudir en su ayuda. Los atacantes tienen una oportunidad demasiado buena para dejarla pasar si consiguen acabar con el héroe sin sufrir muchas bajas.

Disposición del mapa: Un tablero de 120x120cm con todos los elementos de escenografía que deseen los jugadores.

Posición inicial: Cada jugador debe tirar un dado. El jugador que obtenga el resultado más bajo será el defensor y deberá situar uno de sus héroes (que será el héroe objetivo) y un máximo de dos de sus guerreros a 8 cm. o menos del centro del tablero. El jugador contrario puede entonces colocar todo su Grupo a 42 cm. o menos de uno de los extremos del tablero.

Objetivos: El Grupo defensor tiene que salvar al héroe. Los atacantes deben acabar con él.

Finalización de partida: Al final del turno en el que el héroe objetivo muera o el Grupo atacante sea reducida a menos del 50% de sus efectivos originales. También finalizará inmediatamente si el héroe objetivo huye por chequeo.



Victoria del defensor: El Grupo atacante se reduce a menos del 50% de sus efectivos originales.

Victoria del atacante: El héroe objetivo situado en el centro del tablero muere o huye por chequeo..

Empate: En caso de que ambos bandos cumplan su objetivo en el mismo turno u ocurra cualquier otra situación.

Reglas Especiales:

-Sorpresa: El atacante siempre tiene la iniciativa en este escenario.

-¡Al rescate! En la primea fase de movimiento, el Grupo del héroe objetivo acude para rescatar a su camarada y entra en el tablero por el extremo contrario al del jugador atacante.

-Contra toda expectativa: En caso de que el defensor gane la partida, el héroe ganará 1 punto de experiencia extra, además de la cantidad normal por jugar y sobrevivir.

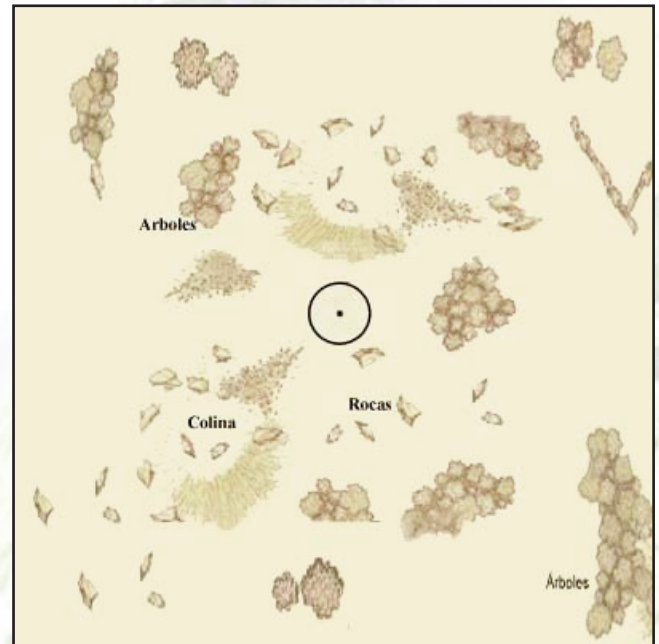
-Tesoros: Dos elementos de escenografía considerados "terreno difícil" y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener *tesoros ocultos de nivel 1*. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.

9.3 Ocupar el objetivo.

En algún lugar de la zona existe un objeto de suma importancia para ambos bandos, desde una almenara que hay que encender urgentemente hasta un botín de armamento pasando por la entrada a un túnel oculto. Sea lo que sea, es de vital relevancia defenderlo a toda costa.

Disposición del mapa: Un tablero de 120x120cm con toda la escenografía que se pueda. Cuanta más escenografía se coloque, más emocionante será la partida, por lo que se recomienda que los jugadores utilicen la imaginación y que cooperen entre sí. Los jugadores también van a necesitar un marcador, preferiblemente igual o más pequeño que una peana de caballería, para representar el objetivo (también se puede considerar como objetivo un elemento de escenografía apropiado). El objetivo debe colocarse en el centro del tablero. Después, cada jugador tira un dado; el que obtenga el mayor resultado escoge un extremo del tablero y su adversario el opuesto. Estos serán los bordes donde comenzarán los jugadores. Los extremos que no se hayan elegido se consideran los bordes “laterales” de este escenario. Los jugadores deben volver a tirar los dados para determinar quién obtiene la iniciativa.

Objetivos: Controlar el objetivo y evitar a toda costa que el grupo contrario te lo arrebate.



Finalización de partida: Cuando un bando se reduzca al 50% de sus efectivos iniciales, tira un dado al principio de cada fase de iniciativa. Con un resultado de 1 ó 2, la partida termina automáticamente y quien controle el objetivo del centro del tablero en ese momento será el ganador.

Victoria: tu bando tiene por lo menos el doble de miniaturas a 8cm o menos del objetivo que tu oponente.

Derrota: tú oponente tiene por lo menos el doble de miniaturas a 8cm o menos del objetivo que tú.

Empate: cualquier otra situación implica un empate.

Reglas especiales:

-Búsqueda desesperada: Los dos Grupos han dividido a sus guerreros para ampliar la capacidad de búsqueda del objetivo. Para representarlo, ninguna miniatura empezará la partida sobre el tablero. Al final de la fase de movimiento de cada jugador, los jugadores deben tirar un dado por cada miniatura de su Grupo que todavía no esté sobre el tablero (no se pueden usar puntos de Poder para influir en esta tirada).

1D6	Resultado
1-2	La miniatura se retrasa y no entra aún en el tablero. Esta miniatura sigue contando para el total de miembros del Grupo al determinar cuándo podría terminar la partida y cuándo tiene que empezar a realizar chequeos de valor.
3	La miniatura entra en el tablero por uno de los dos bordes laterales (el lado y el punto de entrada los determina el adversario).
4	La miniatura entra en el tablero por cualquier punto de los bordes laterales determinado por el propio jugador.
5-6	La miniatura entra en el tablero por el extremo del propio jugador.

Las miniaturas recién llegadas pueden actuar normalmente, pero no pueden cargar en el mismo turno en el que llegan.

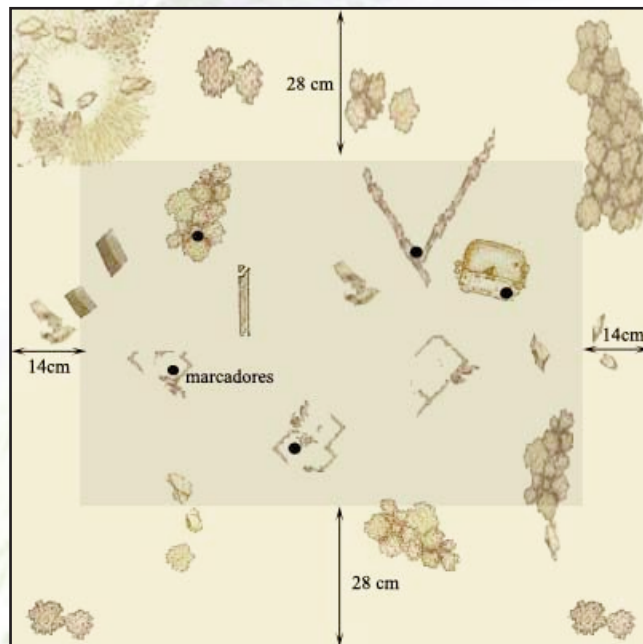
9.4 Recuperación.

Un objeto de poder se encuentra en algún punto del campo de batalla. Los señores de ambos Grupos buscan hacerse con él cueste lo que cueste. Al ver que sus rivales también están registrando la zona en busca del objeto, deberán actuar rápido para encontrar el objeto y escapar con vida.

Disposición del mapa: Un tablero de 120x120cm con todos los elementos de escenografía que deseen los jugadores. También se necesitan 5 marcadores para representar el objetivo (se pueden usar trozos de papel idénticos o peanas). En el reverso de uno de los marcadores se pondrá una señal, es el objeto buscado.

Los jugadores deben mezclar los marcadores y luego colocarlos por turno sobre el tablero de juego y junto a alguna de las zonas de escombros o elementos del terreno. Todos los marcadores deberían estar a una distancia entre sí de 14cm, más de 28cm. de los bordes del tablero de cada jugador y a más de 14cm. de cada borde lateral. Esto representa el lugar dónde el objeto puede estar escondido. De esta forma, ninguno de los dos jugadores sabrá dónde se esconde.

Posición inicial: Ambos Grupos entran en juego el primer turno en su fase de movimiento por los bordes correspondientes. Tirar un dado para determinar quien tiene la iniciativa.



Objetivos: Ambos bandos intentarán hacerse con el objeto cueste lo que cueste. Para localizar el objeto, una miniatura puede ponerse en contacto con el marcador y comprobar si es el correcto. Si es así, pasará a cargar con él y deberá abandonar el tablero por el borde opuesto al de entrada.

Finalización de la partida: La partida terminará cuando el portador del objeto abandone el tablero, se pierda el objeto o uno de los dos Grupos se vea aniquilado por completo.

Victoria: El Grupo recupera el objeto y abandona el tablero por el extremo opuesto al de entrada.

Derrota: El Grupo oponente recupera el objeto y consigue escapar con él.

Empate: Ninguno de los dos logra su objetivo.

Reglas Especiales:

-Carga pesada: el objeto es muy pesado o está guardado en un cofre muy pesado. La miniatura que lo porte luchará como si estuviera desarmada y se moverá a la mitad de su movimiento normal pero como máximo 7cm. (aunque la mitad de su movimiento normal sea superior a 7cm.). Una segunda miniatura puede ayudar al portador y así poder mover con su capacidad de movimiento normal, pero como máximo 14cm. (aunque su capacidad de movimiento normal sea superior). También se considera desarmada. Debido a su gran tamaño, el objeto no se puede transportar montado, por lo que una miniatura de caballería que desee llevarlo deberá desmontar. Las miniaturas monstruosas también se ven afectadas.

El objeto no se puede pasar de miniatura a no ser que esta pierda un combate o muera (no así el ayudante, que puede dejar de ayudar en cualquier momento pero no tendrá el objeto). El objeto solo se puede cambiar de portador al perder un combate, siempre y cuando el ganador del combate no se haya escudado. El vencedor del combate designará al nuevo portador entre los ganadores del combate.

Si el portador muere por un disparo u otra forma que no sea un combate el objeto cae al suelo, se tira 1D6 y si se saca un 1 este se rompe y queda inservible, el escenario acaba aquí, si no se obtiene un 1, se sitúa un marcador en la posición.

-Grandes recompensas: El guerrero o héroe que abandone el tablero por el extremo opuesto al de entrada transportando el objeto será bien recompensado. Un guerrero que lo consiga se considerará que ha obtenido el resultado automático de *ascenso*, o si lo prefiere un +3 a la tirada, en la "Tabla de Progreso". Si es un héroe quien saca el objeto del tablero, recibirá un punto de experiencia adicional, además de las otras bonificaciones de experiencia. Solo aplicable al guerrero o héroe que transporta el objeto, no al posible ayudante.

-Objeto de poder: Si el objeto acaba en las manos de un guerrero o héroe, este podrá hacer una tirada en la Tabla de objetos.

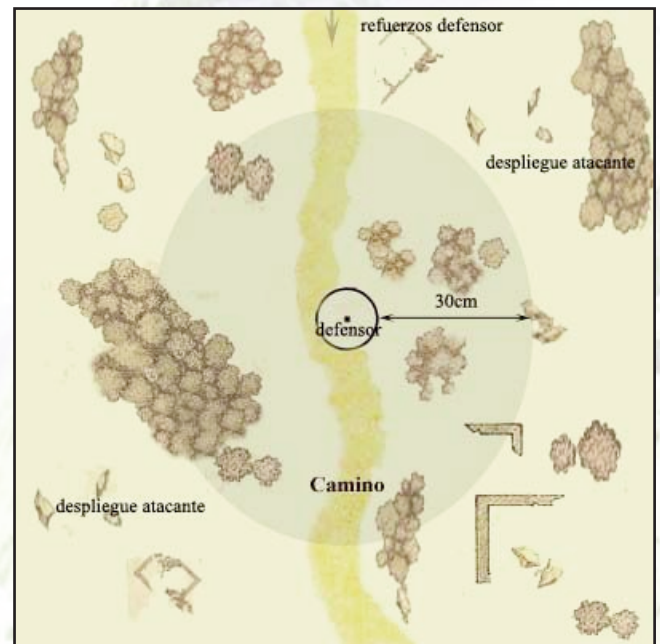
9.5 Emboscada.

Uno de los Grupos realiza un movimiento de distracción con parte de sus tropas mientras los arqueros y la mayoría de los valientes guerreros emboscan a uno de los grupos separados que intenta huir de la zona. Pero tendrán poco tiempo, la distracción no durará mucho.

Disposición del mapa: El escenario se juega en un tablero de 120x120cm. Un camino lo atraviesa por el centro. El resto del tablero debería cubrirse con zonas boscosas y rocosas dispersas.

Posición inicial: Cada jugador tira un dado, el que mayor resultado saque será quien ataque mientras que el contrario será el defensor. El defensor divide sus fuerzas en cuatro grupos lo más igualados posible en número de miniaturas y el bando atacante elige dos grupos, que el Bando defensor despliega a una distancia máxima de 8cm. del centro del tablero. El resto de fuerzas estarán disponibles como refuerzos mas adelante.

El atacante escoge la mitad de las miniaturas totales que forman su Grupo, estas serán las que jueguen la batalla y las despliega en cualquier lugar a una distancia mínima de 30cm. de cualquier miniatura de los defensores, fuera del camino y parcialmente cubiertos. El atacante no tiene que cumplir la regla del 33% de arcos en batalla.



Objetivos: El objetivo del defensor será huir con el máximo número de miniaturas del tablero, mientras que el del bando atacante deberá evitarlo.

Finalización de la partida: La partida termina cuando el 50% o más de las tropas defensoras han salido por el lado contrario a la entrada de refuerzos o sus tropas hayan sido reducidas a más del 50%.

Victoria Atacante: Has reducido la tropa enemiga a menos del 50%.

Victoria Defensor: Has pasado con 50% o más de tus tropas.

Empate: Cualquier otra situación.

Reglas especiales

-Ataque sigiloso: para representar el ataque por sorpresa de los atacantes, cuando ambos bandos hayan desplegado pero antes de que se inicie el primer turno, cada arquero podrá disparar una vez sobre un único objetivo. Se aplican las reglas habituales de ataques con proyectiles.

-Indisciplinados: la fuerza defensora viaja como una turba desorganizada, por lo que está bastante dispersa y resulta vulnerable a un ataque. Para reflejar esto, solo se despliegan dos grupos al inicio de la partida.

A partir del cuarto turno, al finalizar su movimiento, el defensor podrá efectuar una tirada para comprobar si llega otro grupo de guerreros. El defensor tira 1D6. Con un resultado de 4+, puede coger un grupo y moverlo desde el borde este del tablero. Este grupo no podrá cargar el turno en que se incorpora al juego, aunque puede actuar con normalidad. Cada turno sin que los refuerzos lleguen reduce la dificultad de la tirada en 1.

9.6 La defensa del poblado

Un pueblo o campamento está siendo atacado por un Grupo enemigo. Hay que evitar a toda costa que los campesinos/esclavos sean capturados. Parte de tu Grupo ayuda en la evacuación, los demás cubrirán su retirada e intentarán proteger el poblado.

Disposición del mapa: Para este escenario necesitarás un tablero de 120x120cm. En uno de los lados hay un poblado con edificios situados a 42cm del borde del tablero y a 28cm de cada lateral, con 2 entradas frontales y 2 laterales (de unos 8cm). Las entradas deben estar libres de obstáculos, excepto una de las laterales, que puede estar protegida con una barricada. Puedes añadir colinas, bosques u otros elementos de escenografía dispersos por el resto del tablero.

Posición inicial: El Defensor comienza la partida con dos tercios (66%) del total de su Grupo a una distancia máxima de 42cm de su zona de despliegue (el borde del poblado). El Atacante despliega todo su Grupo a 28cm del borde opuesto al poblado. Tira un dado para ver quién lleva la iniciativa en el primer turno.

Objetivos: Los atacantes intentan destruir el campamento o poblado. Los defensores tienen que aguantar el mayor tiempo posible para permitir escapar a los aldeanos o llevarse a los .

Finalización de la partida: Cuando finaliza el noveno turno o las tropas defensoras dentro del poblado son inferiores al 75% de sus efectivos iniciales.

Victoria Atacante: Consigue que el 75% de las tropas defensoras abandonen el campamento o poblado (se supone que han saqueado el asentamiento de los defensores y los han hecho huir).

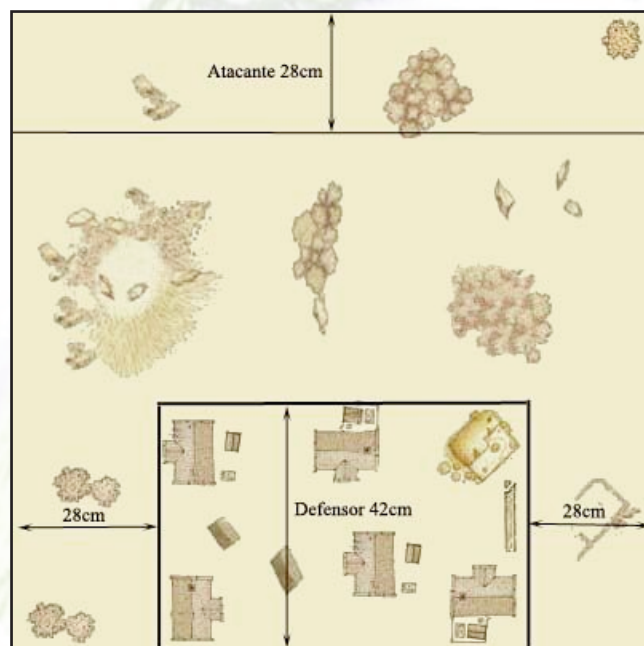
Victoria Defensor: Lograr contener a los Atacantes durante 9 turnos (permitiendo a los aldeanos escapar).

Empate: Cualquier otro resultado.

Reglas especiales:

-Ataque nocturno: El escenario siempre se juega *al amanecer*, por lo que no es necesario hacer tirada en la tabla de *Momento del Día*.

-Desmoralización: El Grupo defensor del poblado, chequeará como si estuviera desmoralizado en cuanto haya más miniaturas atacantes en el poblado que miniaturas defensoras. (Aun así deberá chequear si sus tropas son reducidas al 50% antes de que esto ocurra, pero las miniaturas sólo efectúan un chequeo por turno, aunque se den las dos situaciones)



9.7 Las Ruinas de Opar.

Cuentan las leyendas que en las ruinas perdidas de la antigua Opar se esconden tesoros valiosos, aunque también malditos. Uno de tus Aventureros ha conseguido de forma "legal" (apostando a los dados) un mapa en el que se detalla dónde están escondidas las ruinas de Opar. Con ánimo de conseguir los tesoros que allí se esconden, partís en su búsqueda. Al llegar a las ruinas os percatáis de que no sois los únicos que buscaban las ruinas. Un Grupo de guerreros enemigos está en ellas y parece que han encontrado algo valioso...

Disposición del mapa: Se necesita un tablero de 120x120cm con una ruina de unos 14cm de lado (terreno difícil) en el centro. El resto del tablero debe estar cubierto en su mayor parte por escenografía natural y ruinas.

Posición inicial: Cada jugador tira un dado y el que saque menos, será el defensor. Éste desplegará 4 miniaturas de infantería dentro de las ruinas (que serán las que buscan los tesoros) y el resto de las miniaturas a 14cm de las ruinas y a como mínimo 4cm unas de otras (están haciendo guardia). El bando atacante despliega entonces sus miniaturas a 14cm de los bordes del tablero (para impedir que escapen).

Objetivos: El objetivo del defensor es lograr escapar con el máximo número de objetos, el del atacante, que no lo haga.

Finalización de la partida: La partida termina cuando se sacan 3 objetos, cuando el atacante posea 3 objetos o cuando no quedan objetos sobre el tablero.

Victoria Defensor: Logra sacar del tablero 3 ó 4 objetos.

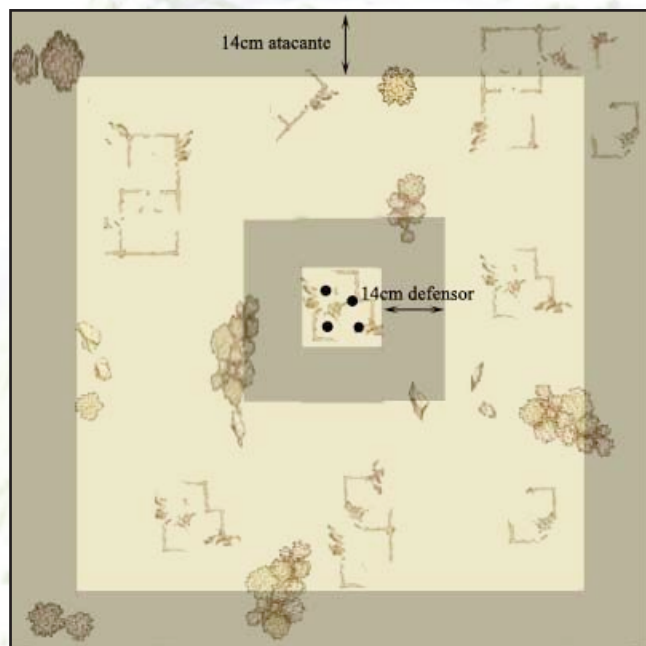
Victoria Atacante: El defensor saca 0 ó 1 objeto. Y el atacante posee 3 objetos o más resto.

Empate: El defensor saca 2 objetos o cualquier otra situación.

Reglas especiales:

-Objetos: Se consideran objetos ligeros, pero sólo podrán ser transportados por una miniatura (sin ayuda) y a pie. Sólo se podrán quitar a su portador si este muere en combate. Si el portador de un objeto falla el chequeo de 50% de bajas, o muere de otra forma que no sea en combate, se considera que el objeto se ha perdido mientras huía.

-Objetos singulares: Si los objetos acaban en las manos de un guerrero o héroe, este podrá hacer una tirada en la *tabla de objetos*.



9.8 Ataque contra el flanco:

Cuando regresáis a vuestro hogar tras una larga y agotadora campaña veis que un Grupo enemigo intenta hacer lo mismo, y siguiendo vuestro mismo camino. Un encuentro en estas condiciones no sería favorable, por lo que intentáis huir de la contienda a toda costa...

Disposición del mapa: Para este escenario se necesita un tablero de 120cm x 120cm con colinas, bosques u otros elementos de escenografía naturales dispersos por el tablero.

Posición inicial: Se tira un dado para ver cual de los dos ejércitos despliega primero. Éste despliega en una esquina a un máximo de 28cm. Luego el otro ejército despliega en la esquina contigua que quiera.

Objetivos: Cada jugador debe de tratar que el máximo posible de sus miniaturas abandonen el tablero por la esquina opuesta a su despliegue y por una zona máxima de 28cm. de dicha esquina (ver mapa), antes de que termine la partida.

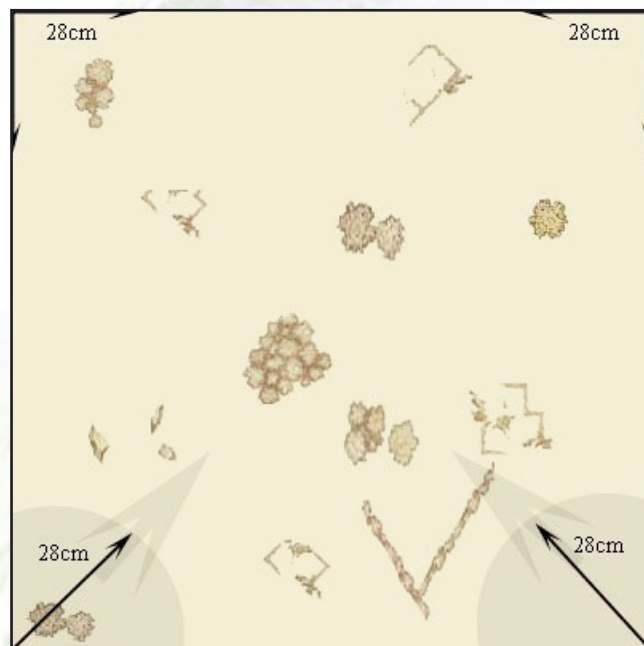
Finalización de la partida: cuando una de las fuerzas tenga sobre el tablero un 25% o menos de sus miniaturas iniciales.

Victoria: Logras sacar más miniaturas que tu oponente.

Empate: Logras sacar el mismo número de miniaturas que tu oponente.

Reglas especiales:

-Tesoros: Dos elementos de escenografía considerados "terreno difícil" y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener *tesoros ocultos de nivel 1*. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.



9.9 Capturar el estandarte:

Todo ejército tiene un estandarte, ya que sirve como punto donde reunirse y es motivo de inspiración para los guerreros. También es un objetivo muy atractivo para el enemigo, que invita a los valientes y temerarios a tratar de capturarlo para hacerse con la fama que les otorgaría promociones y reconocimiento.

Disposición del mapa: Para este escenario necesitarás un tablero de 120cm x 120cm de anchura con colinas, bosques u otros elementos de escenografía naturales dispersos por el tablero.

Posición inicial: Se tira un dado para ver cual de los dos Grupos es el defensor. Éste deberá desplegar la mitad de sus miniaturas a como máximo 14cm. del centro. Luego el Grupo atacante desplegará todas sus miniaturas a, como mínimo, 30 cm. de cualquier miniatura del bando defensor. En este momento el bando defensor elige una de sus miniaturas a pie que será la que porte el estandarte de batalla. Si se puede, debe elegirse una miniatura que habitualmente pueda portar un estandarte.

Objetivos: El bando defensor debe sacar con vida del campo de batalla al portaestandarte por cualquiera de los 4 laterales del tablero.

Finalización de la partida: La partida finaliza en cuanto el estandarte sea capturado o salga del tablero.

Victoria del bando defensor: Logra sacar con vida del tablero al portaestandarte.

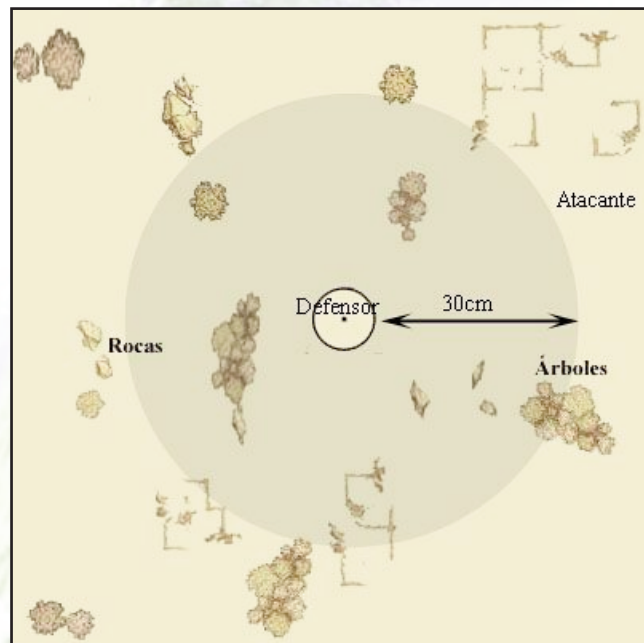
Victoria del bando atacante: Captura el estandarte de batalla.

Empate: Cualquier otra situación.

Reglas especiales:

-Portaestandarte de batalla: El portaestandarte se considera que lleva un estandarte con las mismas reglas que el *Estandarte de Arwen* a efectos de juego. Si logra salir del tablero con vida, sus superiores le tendrán en gran estima, por lo que tendrá mayor facilidad para ascender, por esta razón puede efectuar una tirada en la tabla de ascenso con un modificador de +2 adicional a las heridas que haya realizado.

La única forma de que el bando atacante pueda capturar el estandarte es aniquilando en combate a su portador. Si el portador del estandarte muere por otra causa (cualquier tipo de disparos) la partida finalizará y se considera un empate.



9.10 ¡Manteneos a toda costa!

Parte de tu Grupo de aventureros está custodiando un puesto de avanzada, pero es atacado por un ejército enemigo. Han conseguido hacer llegar un mensaje al resto de sus fuerzas. ¿Les dará tiempo a llegar para ayudarles?

Disposición del mapa: Para este escenario necesitarás un tablero de 120cm x 120cm de anchura con colinas, bosques u otros elementos de escenografía naturales dispersos por el tablero. En el centro del tablero se coloca un campamento de tiendas de campaña que representa el puesto de avanzada.

Posición inicial: Se tira un dado para ver cual de los dos ejércitos es el defensor. Este desplegará la mitad de su ejército a un máximo de 14cm. del centro del tablero. Luego el atacante desplegará la mitad de su ejército a un máximo de 14 cm. del centro de uno de los bordes y la otra mitad a 14 cm. del centro del borde opuesto. Los refuerzos del defensor llegarán por el centro de cualquiera de los bordes laterales a partir del turno 2 con un resultado de 4+, el turno 3 con un resultado de 3+.... El bando atacante tiene la iniciativa el primer turno.

Objetivos: Conseguir el puesto de avanzada a toda costa.

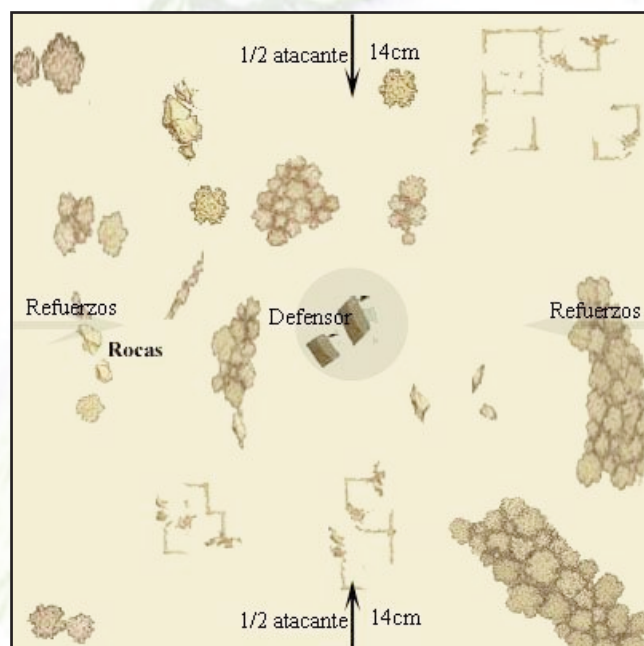
Finalización de partida: Cuando uno de los dos Grupos se vea reducido al 50%, empezarán a dar por perdido el puesto de avanzada, por lo que puede que la batalla termine de repente. Con un resultado de 5+ la partida termina. Al final del turno siguiente la partida terminaría con un resultado de 4+...

Victoria: Al final de la partida tienes más miniaturas a 14 cm. del centro del tablero que tu oponente

Empate: Tienes las mismas miniaturas que tu oponente a 14cm. del centro del tablero.

Reglas especiales:

-Tesoros: Dos elementos de escenografía considerados "terreno difícil" y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener tesoros ocultos de nivel 1. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.



9.11 Dominación

Hay que ocupar el campo de batalla! El ejército que controle esta zona tendrá una clara ventaja en el devenir de la guerra. El control absoluto solo puede conseguirse expulsando al enemigo de diversos puntos clave y el fracaso no es una opción.

Disposición del mapa: Para este escenario necesitarás un tablero de 120cm x 120cm de anchura con colinas, bosques u otros elementos de escenografía naturales dispersos por el tablero. Cuatro elementos de escenografía serán claves y deberán ocuparse y defenderse del enemigo. Se deberán colocar uno en cada cuadrante del tablero, aproximadamente en su zona central.

Posición inicial: Se tira un dado para ver cual de los dos ejércitos despliega primero. Este deberá hacerlo en una esquina del tablero y a como máximo 42cm de la esquina. A continuación el contrario despliega todas sus miniaturas en la esquina opuesta.

Objetivos: Conseguir controlar el máximo de objetivos.

Finalización de partida: Cuando uno de los dos Grupos se vea reducido al 50%, empezarán a dar por perdidos los puntos clave, por lo que puede que la batalla termine de repente. Al final de ese turno y de los subsiguientes, se deberá tirar un dado. Con un resultado de 1 ó 2, la partida finaliza.

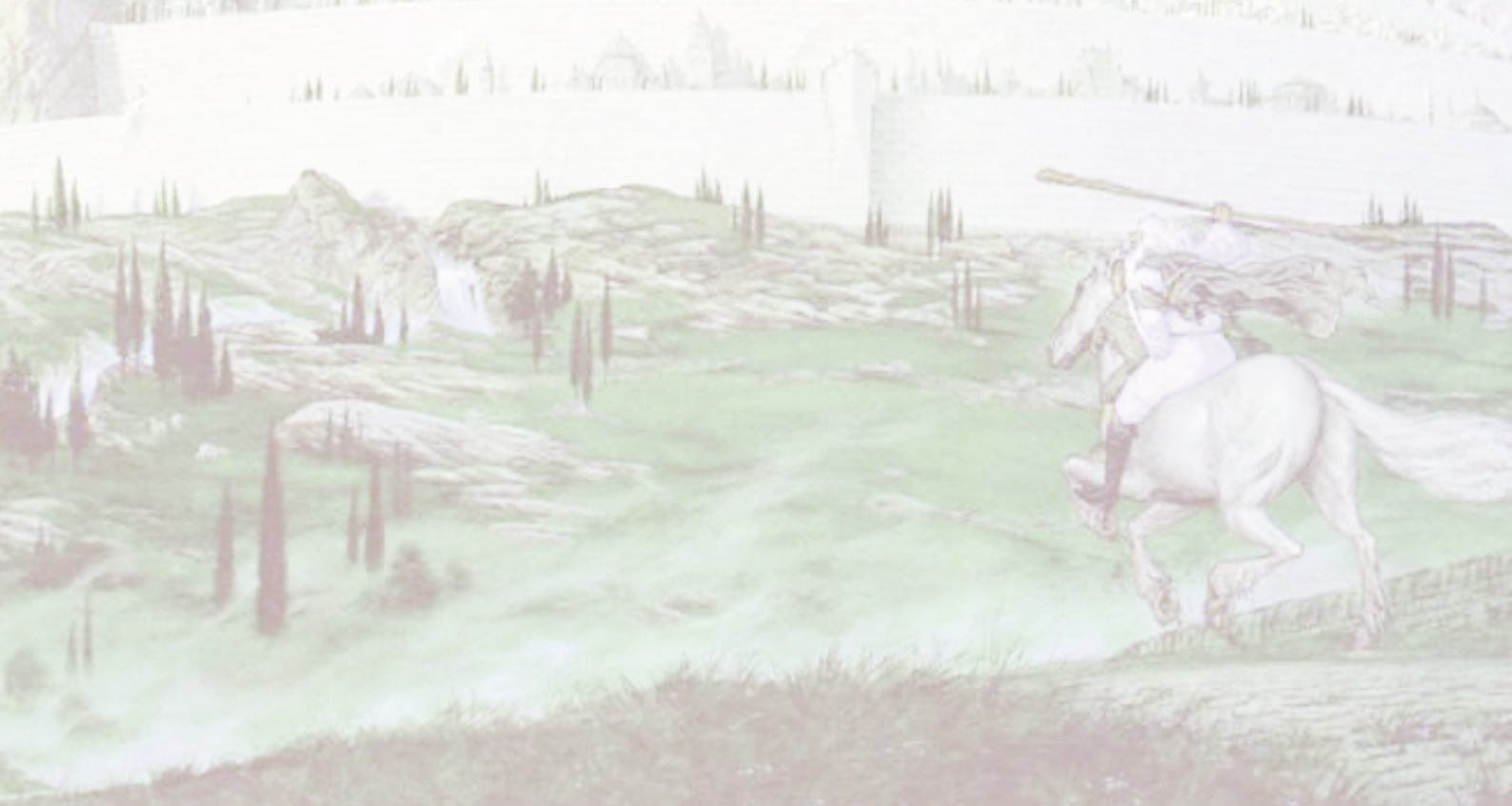
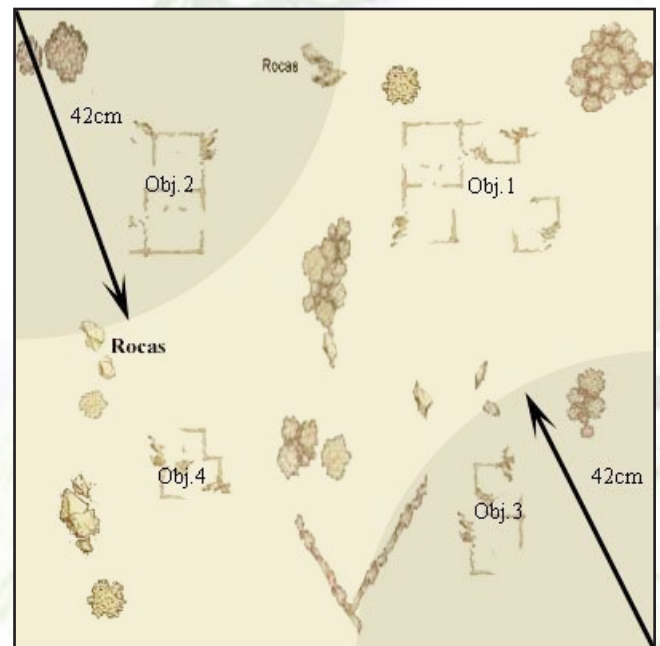
Victoria: Ocupas más objetivos que tu oponente.

Empate: Ocupas el mismo número de objetivos que tu oponente.

Reglas especiales:

-Escenografía singular: Los cuatro objetivos a defender se verán afectados por las reglas de escenografía singular, por lo que es adecuado que se adecuen en todo lo posible a las descripciones.

-Tesoros: Dos elementos de escenografía considerados "terreno difícil" y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener *tesoros ocultos de nivel 1*. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.



9.12 Controlar la colina

Una colina solitaria domina toda la región. Ambos líderes desean conquistarla, dado que quién lo haga contará en el futuro con una ventaja en esa zona.

Disposición del mapa: Para este escenario necesitarás un tablero de 120cm x 120cm de anchura con matorrales, bosques u otros elementos de escenografía naturales dispersos por el tablero. En el centro del tablero se coloca una colina lo más grande que se pueda y no debe haber ningún elemento de escenografía a menos de 14cm desde el borde de la colina.

Posición inicial: Los Grupos de Aventureros entran en el tablero en el primer turno de juego desde bordes opuestos. Ambos jugadores deben tirar un dado y el que saque el resultado mayor elegirá borde de despliegue, por el que deberá entrar inmediatamente, comenzando el primer turno de juego.

Objetivos: Conseguir controlar la colina.

Finalización de partida: La partida dura 10 turnos completos.

Victoria: Tienes más miniaturas que tu oponente sobre la colina.

Empate: Tienes el mismo número de miniatura que tu oponente sobre la colina.

Reglas especiales:

- **Ráfagas de viento:** la colina está expuesta a las inclemencias del tiempo, lo que la convierte en un lugar muy peligroso en el que luchar. Si la tirada de iniciativa resulta en empate, todas las miniaturas que estén sobre la colina se verán inmediatamente arrojadas al suelo.
- **Punto elevado:** la colina es muy elevada por lo que las miniaturas no tendrán línea de visión de un lado al otro de ella, aunque por su altura si la tuvieran habitualmente.
- **Tesoros:** Dos elementos de escenografía considerados “terreno difícil” y que no estén en las zonas de despliegue de los ejércitos pueden tener *tesoros ocultos de nivel 1*. Una miniatura que consiga un tesoro y logre salir del tablero con vida (o huya por chequeo de desmoralización) se lo quedará.

