

# GENERADOR DE ESCENARIOS DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## LAS FASES PREVIAS A LA BATALLA

Para generar un escenario, ambos jugadores deben seguir en orden una serie de fases. Estas fases, representan las maniobras previas a la batalla que realizan ambos ejércitos, para tratar de obtener una ventaja sobre el enemigo, variando el tipo de enfrentamiento, el campo de batalla elegido y la forma de despliegue. También se tienen en cuenta situaciones imprevistas del clima u otros sucesos inoportunos.

La secuencia de fases es la siguiente:

### 1. ELEGIR LOS EJERCITOS

Ambos jugadores acuerdan un valor en puntos máximo para la batalla y eligen sus ejércitos (es preferible escoger ejércitos pequeños ya que las partidas son más manejables). Sin embargo existen ciertas directrices a seguir para la formación de las listas de ejércitos (estas directrices no son obligatorias aunque sí muy aconsejables, pero, si lo preferís, podéis omitirlas e incluso variarlas a vuestro gusto, siempre que ambos jugadores estéis de acuerdo):

- El ejército debe estar liderado por, al menos, un héroe.
- No puedes invertir más de la mitad de los puntos en héroes.
- Los héroes con nombre propio, como Elrond, sólo podrán ser escogidos una vez.
- Máximo del 33% de las miniaturas armadas con arcos o ballestas. Las miniaturas armadas con venablos o con la habilidad de lanzar rocas no se consideran en esta restricción. Un caso especial lo protagoniza el ejército de Rohan, y especialmente sus jinetes. Si quieres crear un ejército de jinetes de Rohan, puedes, pero sólo un tercio de las miniaturas podrá estar equipada con arco (estas miniaturas tendrán que ser señalizadas antes de comenzar la batalla). Aunque no vayan equipadas con arco, los jinetes siguen costando los mismos puntos que si fueran equipadas con él.
- En batallas de menos de 300 pto por bando no se podrán incluir ni Gwaihir, ni ningún Ent. En batallas de menos de 1500 pto no se podrá incluir ni a Sauron ni a El Balrog. En ninguna batalla se podrá incluir a Tom Bombadil, Baya de Oro y Gollum. En batallas de menos de 1000 pto, el bando de la Oscuridad sólo podrá incluir 2 Troll como máximo (ya sean troll de las cavernas, de Mordor o jefes troll)
- En caso de querer usar tropas experimentales o aparecidas en suplementos no oficiales, debes obtener el permiso de tu oponente. En esta norma no se incluye a Ugluk, que podrá ser usado con total libertad (al igual que el resto de miniaturas exclusivas que aparezcan en el coleccionable Batallas en La Tierra Media).
- No existe un límite de miniaturas por ejército.
- Se utilizarán las normas, atributos y miniaturas de El retorno del rey, El asedio a Gondor y La sombra y la llama (así como cualquier otro suplemento oficial que aparezca más adelante).

### 2. DETERMINAR EL TIPO DE ENFRENTAMIENTO.

Hay tres tipos de enfrentamientos, que abarcan las distintas maneras en las que ambos ejércitos pueden llegar a enfrentarse en el campo de batalla. Lanza 1D6 para determinar qué tipo de enfrentamiento van a disputar ambos ejércitos:

#### 1D6 Tipo de enfrentamiento

*1-2 Batalla campal:* ambos ejércitos buscan el campo de batalla más favorable a sus intereses y tras pasar la noche acampados, despliegan y la batalla da comienzo. Este tipo de enfrentamiento es el más básico posible.

*3-4 Batalla precipitada:* ambos ejércitos se han acercado demasiado y se lanzan a la batalla lo más rápido posible. En este tipo de enfrentamiento, la capacidad de maniobrar del ejército tiene una gran importancia.

*5-6 Emboscada:* Un ejército ataca asalta a otro que se encuentra en una posición defensiva. Cada jugador debe lanzar 1D6. Aquel que obtenga el resultado más alto, decidirá si prefiere ser el ejército atacante o el defensor (en caso de empate, repetir la tirada).

### 3. DETERMINAR EL OBJETIVO.

No siempre, ambos ejércitos buscan los mismo objetivos. Por ello, Cada jugador debe tirar 1D6 en la tabla siguiente. El resultado obtenido será el objetivo que deba cumplir. Un caso particular lo representa el tipo de batalla *Emboscada*. Si el escenario a jugar es este, cada jugador tira 2D6 para determinar el objetivo, en vez de 1D6.

#### DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETIVOS:

- *Libre albedrío*: Si sale este objetivo a uno de los jugadores, el objetivo enemigo no se tendrá en cuenta. Ahora, cada jugador elige uno de los siguientes objetivos en secreto y lo anota en un papel. Ambos jugadores revelan entonces cuál es su objetivo. El objetivo *Ocupar y mantener*, *Tu decides* y *Libre Albedrío* no podrá ser escogido por ninguno de los dos contendientes.
  - *Aniquilación*: Debes reducir al enemigo al 25% de los objetivos originales. En caso de que ambos bandos lo consigan en el mismo turno, se considerará como un empate
  - *Ocupar y mantener*: En caso de salir este objetivo a uno de los jugadores, el objetivo del oponente no se tendrá en cuenta y ambos jugadores tendrán que jugar este objetivo. Sitúa un objetivo en el centro del tablero de un máximo de 15cm de lado. Cuando uno de los dos ejércitos quede reducido al 25% de los efectivos originales la batalla se dará por concluida. Cuenta entonces el número de miniaturas de cada bando que tienen la peana completa a menos de 8cm del objetivo. En bando que más miniaturas tenga será el ganador. En caso de jugar el escenario *Emboscada*, el objetivo se situará a 14cm o menos del defensor, del y lo más alejado posible del atacante (La situación del objetivo queda a elección del jugador que defiende, pero no debe invadir nunca el área de despliegue del defensor)
  - *Conquista*: Debes reducir al enemigo al 50 % de los objetivos originales. En caso de que ambos bandos lo consigan en el mismo turno, será un empate. Si uno de los jugadores obtiene como objetivo *Aniquilación* y el otro jugador obtiene *Conquista* tira 1D6, con un resultado de 1,2 y 3 ambos jugarán *Aniquilación*. Con 4, 5 o 6 ambos jugarán *Conquista*.
  - ¡ *Escapar!* : En bando defensor debe escapar por el borde opuesto al de despliegue con al menos la mitad de sus tropas y por lo menos un héroe. En caso de desplegar en la zona central del tablero, el defensor escogerá por que lado tiene que escapar, siempre y cuando este lado esté defendido por alguna miniatura. (Por ejemplo, en la *Emboscada 1* que se encuentra más adelante, el defensor debe escapar por el Este o por el Oeste, nunca por el Norte o por el Sur)
  - *Venganza*: Debes acabar con el héroe enemigo más caro en puntos. Si hay dos o más que cuesten lo mismo, escoge el que quieras.
  - *Tu decides*: Escoge uno de los objetivos anteriores. El que quieras. El enemigo jugará con el objetivo que le haya tocado. Este objetivo también puede servir por si queréis introducir un nuevo objetivo que no aparezca aquí. Tu decides.
- Nota*: Si ambos jugadores consiguen sus objetivos en el mismo turno, la partida terminará en empate.

Objetivo	Batalla campal (1D6)	Batalla precipitada (1D6)	Emboscada (2D6)
Libre albedrío	1	1	2
Ocupar y Mantener	2	2	3-4
Aniquilación	3	3	5-6
¡ Escapar!	-	-	7
Conquista	4	4	8-9
Venganza	5	5	10-11
Tu decides	6	6	12

### 4. DETERMINAR EL TERRENO:

Para colocar los elementos del terreno usaremos un método de colocación libe. Para usar este sistema debes seguir las siguientes instrucciones:

- Ambos jugadores lanzan 1D6 (se repite la tirada en caso de empate). El jugador que obtenga el resultado más alto empezará la colocación de elementos. Puede elegir cualquier elemento de terreno y colocarlo en el tablero.

- Las dimensiones máximas del elemento del terreno se detallan más abajo. Cada jugador debe colocar como mínimo un elemento de terreno. También existe un número máximo de elementos de terreno que pueden situarse en el campo. Consiste en un elemento por cada 28cm que tenga el lado largo del tablero. Pero si ambos jugadores están de acuerdo, podéis colocar más.
- Cuando un jugador termine de colocar un elemento de terreno, el otro jugador podrá hacer lo mismo. No se puede colocar un elemento de terreno a 14cm o menos de otro elemento, excepto que se quiera continuar o acabar un río. También se puede situar un elemento de terreno sobre una colina, pero este debe ser colocado por el mismo jugador que haya colocado esa colina en el tablero
- Cada jugador va colocando los elementos de terreno por turno, hasta que el jugador que haya obtenido el resultado más alto en la tirada inicial decida parar. Puede hacerlo después de haber colocado él un elemento de terreno o tras haberlo colocado su oponente.
- Debéis tener en cuenta que todavía no sabéis dónde vais a desplegar, por lo que es aconsejable no favorecer mucho un lado u otro.
- Si se trata de un campo modular, el jugador que haya obtenido la tirada más alta colocará el campo a su gusto, pero su oponente escogerá es que lado quiere desplegar
- Si queréis podéis usar otros métodos para colocar los elementos de terreno.

#### LÍMITES DE LOS ELEMENTOS:

Cada uno de estos elementos se considerará un solo elemento del terreno.

Una zona de terreno difícil o de edificios de un mínimo de 7cm x7cm y un máximo de 14cm x14cm. (cómo máximo, una por cada jugador)

Un obstáculo lineal de entre 14cm y 28cm de largo.

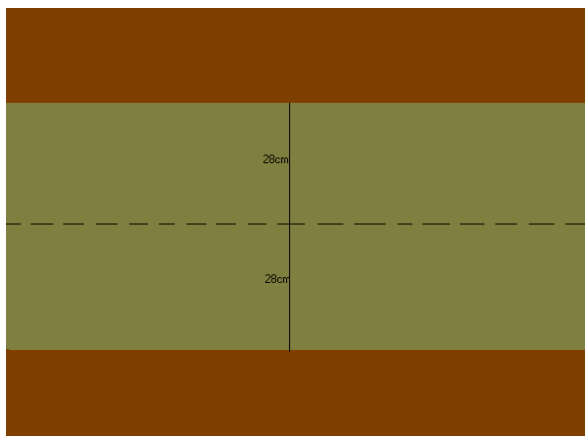
Una colina de 28cm x28cm como máximo.

Una zona de terreno impasable de un máximo de 14cm x14cm (como máximo una sobre el tablero)

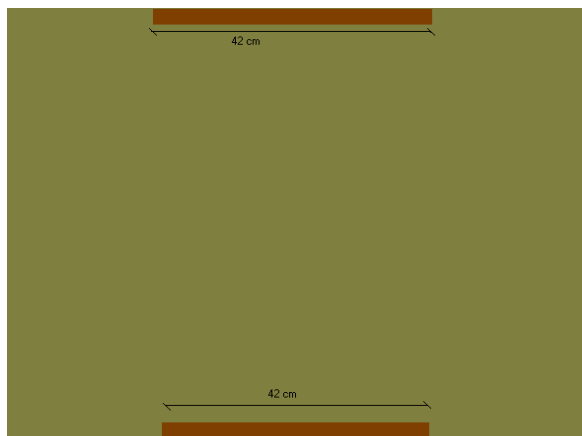
Una sección de río de un máximo de 28cm de largo y de 14cm de ancho que debe estar conectada a un extremo del tablero, con otra sección de río o un lago o estanque. Deberá haber un puente o vado de cómo mínimo 7cm de ancho por cada 28cm de longitud del río.

#### 5. DETERMINAR EL DESPLIEGUE.

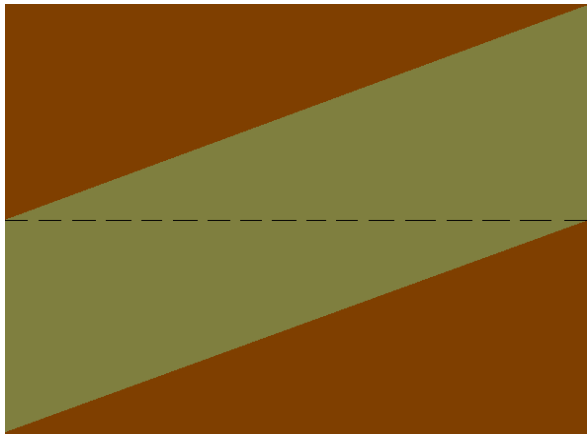
En esta fase, ambos jugadores debe determinar cuales son las zonas de despliegue de ambos ejércitos. Lanzar 1D3 para saber las zonas de despliegue que se van a usar, tal y como se muestra en los diagramas siguientes. Las zonas de despliegue varían dependiendo del tipo de enfrentamiento. En la sección 7 se explica como despliegan los ejércitos en cada tipo de enfrentamiento



**BATALLA CAMPAL 1**



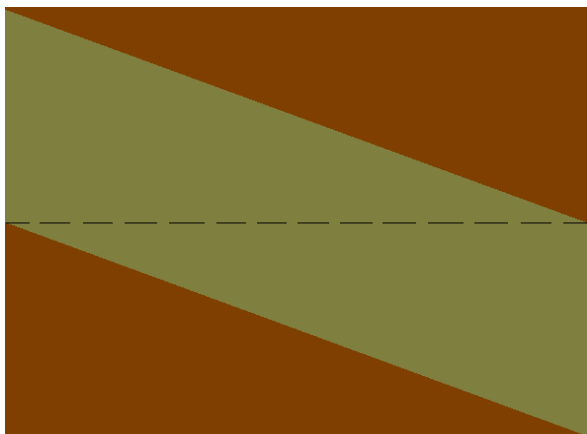
**BATALLA PRECIPITADA 1**



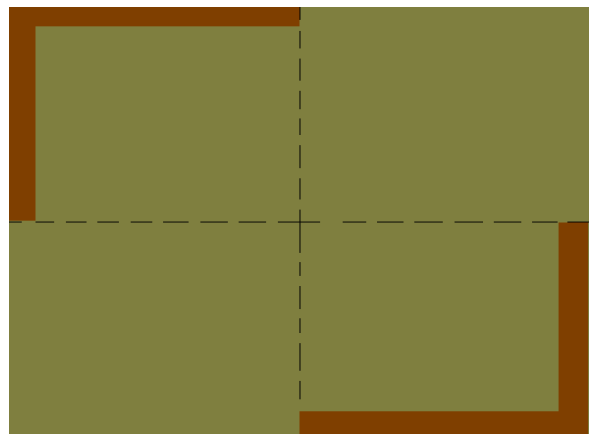
**BATALLA CAMPAL 2**



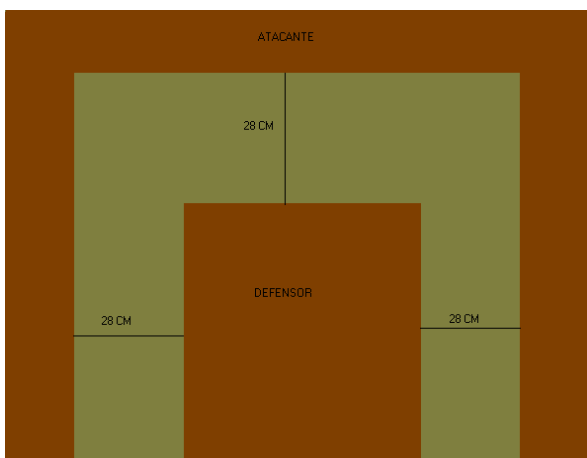
**BATALLA PRECIPITADA 2**



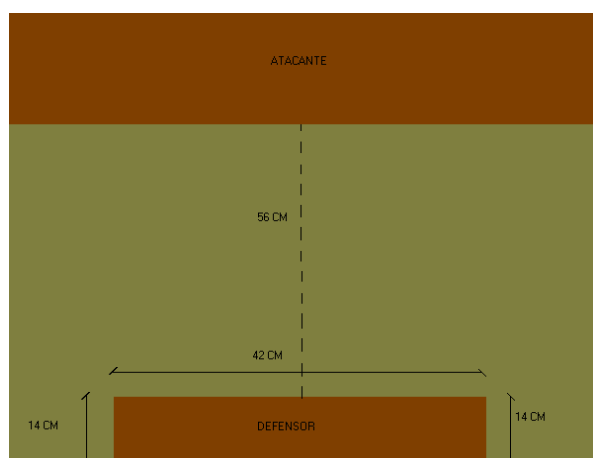
**BATALLA CAMPAL 3**



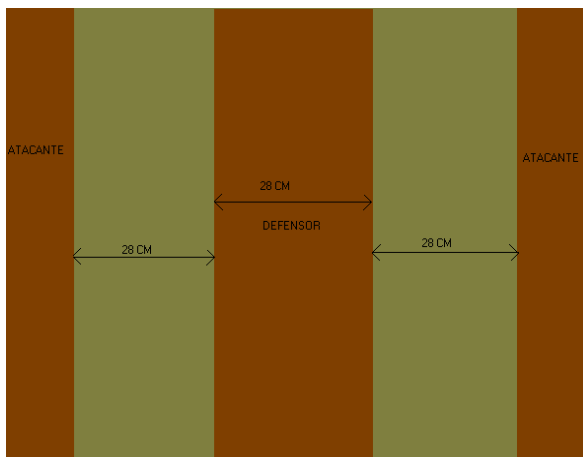
**BATALLA PRECIPITADA 3**



**EMBOSCADA 1**



**EMBOSCADA 2**



### EMBOSCADA 3

Nota: Si las medidas descritas en el escenario son insuficientes debido al tamaño del ejército o a cualquier otro motivo, podéis incrementar o disminuir estas medidas, aumenta la longitud de lados del tablero o ambas cosas hasta que vosotros podáis desplegar vuestros ejércitos con total comodidad.

### 6. DETERMINAR LAS CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES.

Aunque el mejor ejército, liderado por un gran héroe puede acabar con todos sus enemigos, hay ciertos sucesos a los que nadie puede estar preparado. En esta fase, los jugadores determinan si ocurre algo especial en la batalla.

Cada jugador lanza 1D6. En caso de que ambos jugadores obtengan el mismo resultado, se debe consultarse la Tabla de Acontecimientos Mayores para ver qué reglas especiales deben aplicarse. Si ambos resultados suman 9, debe consultarse cada resultado por separado en la Tabla de Acontecimientos Menores. Cualquier otro resultado implica que esta batalla no se da ninguna circunstancia especial.

#### TABLA DE ACONTECIMIENTO MAYORES.

Resultado doble. Circunstancia especial.

**1-1: Niebla:** La cercanía del Anduril o de las Falas ha levantado una niebla en el campo de batalla. Al inicio de cada turno de juego, uno de los jugadores lanza 1D6. Con un resultado de 1, todas las miniaturas sólo podrán disparar, cargar o lanzar hechizos a los enemigos que se encuentren en un radio de 14cm. Si el resultado es 2-5, el radio se extiende a 28cm. Si el resultado es un 6, la niebla se levanta ese turno y las miniaturas verán con total normalidad.

**2-2: Terreno embarrado:** Un chaparrón inesperado ha embarrado todo el terreno; moverse por el campo de batalla es complicado y el movimiento de las miniaturas es complicado. Tira 1D6 por cada miniatura de caballería que vallas a mover. Con un resultado de 5+ habrá caído en una zona de terreno muy empantanado y se considerara dentro de un terreno difícil. Las miniaturas que empiecen su movimiento sobre un elemento de terreno (como una colina, una arboleda, un edificio etc.) no tendrán que tirar. Esta regla no será aplicable en caso de jugar en una ciudad como Minas Tirith, en la que el suelo está enlosado.

**3-3: Fuerte tormenta:** El cielo durante la noche se ha plagado de numerosas nubes tormentosas. Al comienzo de la batalla, un brillante rayo ilumina el cielo y la lluvia cae copiosamente. Durante la partida, todo el campo se considerará terreno difícil, incluidas las miniaturas con la regla especial Volar, (no sufrirán esta penalización aquellas miniaturas que se encuentre en el interior de una arboleda o de un edificio que no esté en ruinas). Si una miniatura está ya dentro de un terreno difícil sólo reducirá su capacidad de movimiento una vez (¡ no hay un doble terreno difícil!). Debido a los fuertes vientos que soplan, se considerará que todos los proyectiles tienen un obstáculo *en la trayectoria* en cuanto son disparados. Los proyectiles de Fuerza 5 o superior no se ven afectados por esta regla. Los proyectiles de las máquinas de asedio, verán doblado su área de dispersión. A

partir del turno 7 y en adelante, antes de determinar la iniciativa, lanza 1D6. Con un resultado de 4+ escampará y la partida seguirá jugándose como si hubiese salido el acontecimiento *Terreno embarrado*.

*4-4: Terreno inestable:* El suelo está blando y es casi imposible emplazar máquinas de asedio sin arriesgarse a que se desplacen o se hundan al disparar. Antes de disparar cada máquina de asedio, debe tirarse 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, las cuerdas y tablas que las mantienen sujetas se habrán soltado y la dotación deberá pasarse toda la fase afianzándola de nuevo, por lo que no podrá disparar. Con un resultado de 4+, la máquina de asedio podrá disparar normalmente. Las máquinas de asedio apostadas en fortalezas, edificios o murallas siempre dispararán con normalidad.

*5-5: Noche:* La batalla ha comenzado antes de lo previsto y la noche aún está presente. Durante toda la partida, las miniaturas sólo podrán disparar, lanzar hechizos y cargar a aquellos enemigos que se encuentren en un radio de 28cm.

*6-6: Un extraño presentimiento:* Durante la noche, una extraña sensación ha invadido a todos los contendientes de la batalla. Incluso los fanáticos Uruk-Hai se sienten intranquilos. Todas las miniaturas sufren una penalización de -1 en el Valor durante toda la batalla.

### TABLA DE ACONTECIAMIENTO MENORES

Tipo de "9". Circunstancia especial.

*4+5: Plaga:* Algunas carnes mal cocinadas del día anterior, una enfermedad inesperada o alguna otra plaga arrasan los dos campamentos, ¡Incluso un humano enfermo cenado por los orcos ese mismo día puede ser la causal!. Todos los héroes de ambos bandos ven reducidas sus reservas de Destino en -2 puntos (0 es el valor mínimo).

*3+6: Orgullo:* La determinación de ambos ejércitos se hace palpable. Por eso, todos los chequeos de valor realizados debido a la pérdida de la mitad del ejército serán superados automáticamente. El resto de chequeos deben ser superados con normalidad.

## 7. DESPLEGAR LOS EJERCITOS.

En esta fase, los jugadores despliegan sus ejércitos para la batalla en función del tipo de enfrentamiento.

*Batalla campal:* Ambos jugadores dividen su ejército en 2 partes con el mismo número de miniaturas, más o menos. A continuación, cada jugador tira 1D6. El que obtenga el resultado mayor escoge si desplegar en primer lugar o no (en caso de empate se repite la tirada). El jugador que despliegue primero escoge el área de despliegue que quiera de las dos y empieza colocando una mitad de su ejército en dicha área. A continuación, el otro jugador, despliega una parte de su ejército en el área de despliegue que le corresponda. Después el jugador que ha desplegado primero, coloca la otra mitad de su ejército y el otro jugador despliega la mitad que le queda también.

Todas las máquinas de asedio se despliegan a la vez y antes de que el primer jugador despliegue su primera mitad de su ejército.

*Batalla precipitada:* Ambos jugadores deben dividir sus ejércitos en 3 secciones distintas siguiendo los siguientes criterios:

- En el primer grupo debes incluir todas aquellas miniaturas cuya capacidad de movimiento sea de 28cm a 20cm, como Gwaihir, los Nazgûl montados en bestias aladas, Sombragrís, Ella-Laraña, los jinetes a caballo o en huargo, etc.
- En el segundo grupo debes incluir todas aquellas miniaturas cuya capacidad de movimiento sea de 19cm a 14cm, como los hombres, los elfos, los Uruk-Hais, etc.
- En el tercer grupo debes incluir todas aquellas miniaturas cuya capacidad de movimiento sea menor de 14cm, como los enanos, los orcos de Moria, Gollum, etc.

Cada jugador debe lanzar 1D6. El que obtenga el resultado mayor escoge el área donde debe desplegar (en caso de empate se repite la tirada). Ambos jugadores van desplegando al mismo tiempo. Cada jugador empieza colocando su primer grupo, que será el grupo que tenga las miniaturas con la capacidad de movimiento más alta. El jugador va colocando una por una las miniaturas, en contacto con el borde del tablero, dentro de su área de despliegue hasta poner todas las miniaturas de un mismo grupo o hasta llenar toda el área de despliegue. A continuación, debe mover todas estas miniaturas la totalidad de su movimiento, o todo lo que puedas, hacia

donde desees, pero dentro del campo (no las puede sacar del tablero) y sin cargar contra ningún enemigo. Después, coloca el segundo grupo, que será el de las miniaturas con la capacidad de movimiento intermedia, y hará lo mismo que con el grupo anterior. Y por último, debe colocar el tercer grupo, y hacer lo mismo. Ahora se explican algunos casos particulares que pueden llegar a darse en este sistema.

- Sí abarcas tu área de despliegue con las miniaturas de un grupo y, todavía te quedan algunas miniaturas de ese mismo grupo por desplegar, debes mover los guerreros ya desplegados y a continuación desplegar y mover las miniaturas de ese grupo que te quedan.
- Sí tu ejército es tan grande que consigues llenar toda la zona que rodea tu área de despliegue de miniaturas impidiéndote desplegar cualquier otro guerrero más (esto puede darse por cualquier otro factor, como mucha escenografía), debes esperar a la primera fase de movimiento para mover las miniaturas que ya has desplegado y así hacer hueco a las que quedan por llegar. Estas miniaturas recién llegadas, pueden actuar con normalidad, es decir, pueden cargar, disparar, lanzar hechizos, etc.
- Sí no dispones de guerreros de un determinado grupo (no tienes miniaturas con capacidad de movimiento alta, por ejemplo) debes saltarte el despliegue de ese grupo y desplegar el siguiente grupo más rápido (en el ejemplo, los guerreros con capacidad de movimiento intermedia)
- Al moverse no pueden saltar, trepar, cruzar un río, adentrarse en un terreno difícil, etc. siempre se quedará en el borde o en contacto con él (las criaturas con la capacidad de Volar o con alguna regla especial que las permita atravesar obstáculos o trepar directamente, tipo Ella-Laraña podrán atravesar los obstáculos directamente hasta completar su movimiento). Los guerreros tampoco podrán tumbarse, subirse a un caballo como un pasajero, usar poderes mágicos ni hacer acciones heroicas. Ninguna Circunstancia Especial se tendrá en cuenta a la hora de desplegar.
- Las máquinas de asedio deben desplegarse con el grupo al que corresponda su dotación (en la mayoría de los casos con el grupo de capacidad de movimiento intermedia) pero tanto la máquina como su dotación deben desplegarse directamente. a 14cm de cualquier punto del área de despliegue, sea cual sea la capacidad de movimiento de la dotación.

El jugador que termine de desplegar primero recibe una bonificación de +1 en la tirada para determinar quien tiene la iniciativa en el primer turno. Si un jugador no ha desplegado su ejército al completo, esta bonificación de +1 se la lleva el enemigo. Sin embargo, si el enemigo no ha desplegado tampoco al completo, no recibirá ninguna bonificación.

**Emboscada:** El defensor despliega primero y sitúa todo su ejército en el área de despliegue del defensor. Después el atacante despliega a todo su ejército en su zona de despliegue.

En la Emboscada 3, el atacante debe dividir su ejército en 2 partes con igual número de miniaturas, más o menos, y desplegarlos cada parte en cada una de las dos áreas de despliegue del atacante.

Nota: No se os olvide que aún estáis desplegando y que no es una fase de movimiento cualquiera.

## **8. DETERMINAR QUIÉN ESMPIEZA PRIMERO.**

Cada jugador debe lanzar 1D6, el jugador que obtenga el resultado mayor tendrá la iniciativa en el primero turno, por lo que empezará primero. En caso de empate, repite a tirada. Si juegas un escenario de *Batalla precipitada* aplica los modificadores que haya recibido cada jugador.

## **9. ¡ A LUCHAR!**

¿A qué estás esperando? ¡A por la victoria!

Nota: No te dejes abrumar por toda esta palabrería. En verdad, generar un escenario es un proceso bastante rápido y sencillo. ¡La mayoría de fases son simples tiradas de dados!

Nota del editor: Es aconsejable no mover mucho el texto, para evitar que los mapas se descoloquen de sus respectivos nombres.