

TABLAS DE GENERACIÓN DEL TERRENO

Por Marduk

Este es el mejor método cuando dispones de una más o menos variada colección de escenografía, y estás harto de tener discusiones por su colocación. Es el sistema que se usa en todos los wargames, y la verdad, de vez en cuando salen los terrenos más curiosos (¿Un terreno con 9 colinas?), lo que es muy divertido. Bueno, al grano:

- Divide el terreno en cuadrantes iguales. El ideal es en cuadrantes de 40cm (En un tablero estándar de 120x120 son 9 cuadrantes).
- Haz una tirada en la tabla por cada cuadrante. Pon el elemento de escenografía que te salga en el centro del cuadrante, o si lo acuerdas antes, en el lugar del cuadrante quiera el jugador que ha tirado el dado(Entonces tirad el dado por turnos).
- Deja libres 3 o 4 cuadrantes, o si no la escenografía estorbará mucho(No hace falta dejar libres cuadrantes si juegas, por ejemplo, en un bosque).
- Dependiendo del lugar, tira en las siguientes tablas:

ESTÁNDAR

1D6

1 Bosque: Un bosque de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

2 Colina: Una colina de laderas poco pronunciadas y unos 10-20cm de diámetro

3 Río: Un río que entra y sale por un punto del campo. No puede terminar en medio del tablero, debe entrar por un punto y salir por otro de otro borde. El río es terreno difícil, o impasable si es muy profundo (Aun así se puede nadar). Si es impasable, en algún punto debe tener un puente o vado por cada 2 cuadrantes que ocupe. Independientemente de los cuadrantes que ocupe, si es impasable deberá tener un puente o vado.

4-5 Obstáculo: Un obstáculo, como un muro o un seto, de alrededor de 12cm de longitud.

6 Edificio: Un edificio, en ruinas o en perfecto estado. No muy grande y de una sola planta.

EREBOR

1D6

1 Roquedal: Un área de rocas y guijarros de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

2 Colina: Una colina de laderas poco pronunciadas y unos 10-20cm de diámetro.

3-4 Colina escarpada: Una colina, una o dos de sus laderas se consideran terreno difícil.

5 Bosque: Un bosque de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

6 Arroyo rápido: Como el río, pero se considera terreno difícil y no es navegable. Cualquier miniatura nadando, es arrastrada por la corriente 5 cm. más de lo que debería, y sufre un impacto de F2.

ROHAN

1D6

1 Llano: El área no tiene ningún elemento de escenografía.

2 Colina: Una colina de laderas poco pronunciadas y unos 10-20cm de diámetro.

3 Maleza: Un área de arbustos y hierbajos de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

4 Roquedal: Un área de rocas y guijarros de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

5 Río: Un río que entra y sale por un punto del campo. No puede terminar en medio del tablero, debe entrar por un punto y salir por otro de otro borde. El río es terreno difícil, o impasable si es muy profundo (Aun así se puede nadar). Si es impasable, en algún punto debe tener un puente o vado por cada 2 cuadrantes que ocupe. Independientemente de los cuadrantes que ocupe, si es impasable deberá tener un puente o vado.

6 Edificio

GONDOR

1D6

1 Bosque: Un bosque de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

2 Colina: Una colina de laderas poco pronunciadas y unos 10-20cm de diámetro

3 Río: Un río que entra y sale por un punto del campo. No puede terminar en medio del tablero, debe entrar por un punto y salir por otro de otro borde. El río es terreno difícil, o impasable si es muy profundo (Aun así se puede nadar). Si es impasable, en algún punto debe tener un puente o vado por cada 2 cuadrantes que ocupe. Independientemente de los cuadrantes que ocupe, si es impasable deberá tener un puente o vado.

4 Obstáculos: Un obstáculo, como un muro o un seto, de alrededor de 12cm de longitud.

5 Atalaya: Una torre con un muro a su alrededor. Se tarda un turno en subir arriba. Si se da un combate en el interior de la torre, el que esté en una posición más alta se considera a cubierto. Se pueden situar y disparar máquinas de guerra desde la parte superior.

6 Pueblo: Un conjunto de edificios, entre dos y cuatro es suficiente.

BOSQUES (Fangorn, Bosque Negro...etc)

1D6

1-4 Bosque: Un bosque de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

5 Maleza: Un área de arbustos y hierbajos de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

6 Arroyo: Como el arroyo rápido, solo que no causa impactos.

MORDOR

1D6

1-2 Roquedal: Un área de rocas y guijarros de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

3 Colina escarpada: Una colina, una o dos de sus laderas se consideran terreno difícil

4 Géiser: Una pequeña colina de unos 10-12 cm. de diámetro. Al inicio de turno, tira 1D6. Con 4+, un chorro de gas sulfuroso arroja al suelo a todas las miniaturas sobre el géiser, y les causa un impacto de F4.

5 Peñasco: Una colina de 10-15cm de diámetro con bordes verticales y escarpados. La parte superior se considera terreno difícil, las paredes se pueden escalar.

6 Cauce de lava: Como un arroyo, solo que impasable. Cualquier miniatura que caiga en él se considera destruida. Todas las miniaturas a 8cm de él mueven 4cm menos debido al asfisiante calor. Por supuesto no es navegable.

HARAD

1D6

1 Oasis: Un pequeño lago rodeado de palmeras, de unos 10cm de anchura. Terreno difícil.

2-3 Duna: Como una colina, solo que se considera terreno difícil.

4 Cauce seco: Un cauce de un río, seco. Se considera terreno difícil.

5 Roquedal: Un área de rocas y guijarros de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

6 Ruinas: Unas ruinas, posiblemente de un templo milenario. Pueden tener varios pisos, y ser gigantescas.

MINAS Y CUEVAS

1D6

1-2 Columna: Una gigantesca columna que se pierde en las alturas.

3 Escombros: Como el roquedal.

4-5 Plataforma elevada: Una plataforma, como una colina, solo que con bordes totalmente verticales. Se puede trepar, la parte superior es terreno normal.

6 Abismo: Como un río, de 3 ó 4 cm. de ancho. *DEBE* tener al menos un puente, cualquier miniatura que caiga en él muere.

TIERRAS YERMAS

1D6

1-2 Ciénaga: Una ciénaga de 10-20cm de ancho. Terreno difícil.

3-4 Maleza: Un área de arbustos y hierbajos de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

5 Roquedal: Un área de rocas y guijarros de unos 10-20cm de diámetro. Terreno difícil.

6 Arroyo: Como el arroyo rápido, solo que no causa impactos.