

# Reglas opcionales para batallas entre ejércitos

*Versión 1.0*

*Por Victor P. Arissa*

*febrero de 1995*

*Ultima revisión: 26 de Junio de 2002*



## *La Bonificación de Ataque*

### Introducción

Estas reglas se han creado para realizar combates entre ejércitos en el juego de rol de el Señor de los Anillos, siguiendo la misma tónica de tablas de las reglas oficiales.

Las características de los ejércitos se pueden encontrar en los suplementos oficiales de El Señor de los Anillos. Se trata de dar una serie de reglas más o menos informales y con las cuales los Directores de Juego puedan realizar campañas en las cuales los Pj's sean líderes de ejércitos.

Este documento es la primera versión de un sistema de reglas que creé yo mismo para el combate entre ejércitos. Sin embargo, acabé desechando el sistema por parecerme ineficaz a la hora de obtener la pérdidas en combate. No obstante, lo dejo públicamente porque hay personas que han contactado conmigo mostrandome su interés por el documento. Tengo otra versión cuyo sistema básico está basado en las reglas propuestas en "La lucha entre parientes", más algunas modificaciones personales tomadas de este mismo documento.

Como anécdota, este documento lo deje disponible vía web en formato HTML en la página web de un amigo, con la mala suerte de que algunas personas se lo bajaron, le cambiaron el nombre al autor (o sea yo), y se lo han apropiado como "fruto personal".

Es imprescindible que los líderes que conduzcan ejércitos posean habilidades secundarias de Tácticas, Oratoria y Liderazgo. Si el Director de Juego usa algún sistema de desarrollo de habilidades secundarias, deberá contar que Oratoria y Liderazgo se engloban bajo las Habilidades de tipo Social, y Tácticas bajo las Habilidades de tipo Académicas.

Antes de explicar las reglas, entenderemos como ejército a toda aquel grupo de personas o criaturas que constituyen una única unidad, generalmente dirigida por un **líder**.

Un ejército tendrá una serie de bonificadores cuya suma dará la **Bonificación de Ataque** de este ejército. Los bonificadores son los siguientes.

### El líder

Líder: + habilidad de Tácticas del Líder.

Si no hay líder, habrá una penalización de -25.

Si se combate "a la brava", es decir, sin ningún tipo de estrategia, no se sumará la habilidad de tácticas. En este combate los soldados de ambos bandos se entremezclan desordenadamente y cada uno lucha por su cuenta.

### Tamaño de los ejércitos

+ (Nº Fuerzas Bando mayor x 10) / Nº Fuerzas Bando menor. Se sumará esta bonificación al bando más numeroso, y se le restará al menos numeroso.

Si los números son más o menos igualados no se tendrá en cuenta esta bonificación.

Para ser más precisos, si el (Nº Fuerzas B. Mayor) / Nº Fuerzas B. menor es menor a 1.5, no se contará.

### Calidad

Se calculará según las características dadas sobre los ejércitos en los módulos oficiales. Dichas características deben de ser las del soldado básico que forma la masa del ejército.

Calidad= Nivel + (Pv/10) + (BD/10) + (BO/10) + (MM/10) + Armadura + Armas + caballería.

### Armadura

- +1 Escudo
- +0 SA (01-04)
- +2 C (05-08)
- +3 CE (09-12)
- +4 CM (13-16)
- +5 CO (17-20)

### Armas

- 3 Sin armas.
- 1 Herramientas, utensilios caseros.
- +0 Armas pequeñas (dagas).
- +1 Armas cortas.
- +2 Armas medianas.
- +3 Armas de Asta, a 2 manos, arcos largos.

Nota : respecto a si las fuerzas tienen equipo mágico, esto ya se tendrá en cuenta en la BD y la BO, fundamentalmente. Si los objetos mágicos consisten en críticos secundarios, doble pérdida de puntos de vida o algo por el estilo, el director de juego dará un bonificador adicional.

### Caballería

+ 0 Si no hay caballería o si se encuentra en un terreno inapropiado.

+ Nivel del caballo: si la caballería lucha en terreno un poco accidentado.

+ (2\*Nivel del Caballo) : si la caballería lucha en llanuras o semi-llanuras.

+ 5 si la caballería realiza una carga. Obviamente, el terreno debe de ser adecuado para realizar la carga. Generalmente, las cargas solo se realizan una vez y suele ser el primer ataque.

## Terreno y Moral

Bonif	Moral	Bonif	Terreno
+30	Victoriosa	+30	Terreno bien conocido por el ejército, que no impliquen llanuras o semi-llanuras. ( <i>ejemplo : bosques élficos, bosques de woses, túneles de enanos, cavernas orcas, montañas de dunlendinos, etc</i> ).
+20	Excelente	+20	Muy ventajosa para el ejército : desfiladeros favorables, lugares fácilmente defendibles, etc.
+10	Alta	+10	Ventajosa : colinas y ríos favorables al ejército
+0	Normal	+0	Llanuras o semi-llanuras.
-10	Desanimados	-10	Desventaja.
-20	Baja	-20	Gran desventaja.
-30	Pésima	-30	Terreno totalmente desconocido por el agresor, que no impliquen llanuras o semi-llanuras.
-50	Pánico		
-70	Motín		

## Especialización

Si las fuerzas están especializadas en algún tipo de táctica, y esta se puede emplear en la batalla, el director de juego les dará un bonificador adicional. En este apartado también contamos el uso de venenos o armas especiales.

*Ejemplo: una fila de picas puede parar a una carga de caballería con gran efectividad. En este caso se les podría dar un bonificador de +10, y anular la bonificación de caballería del otro ejército.*

*Ejemplo: las "Hachas" de los enanos de Moria también tienen sus defensas ante la caballería. Para defenderse cubren los flancos de su ejército con compañías equipadas con hachas arrojadas. Cuando sufren una carga de caballería, disponen de tiempo suficiente como para arrojar sus hachas antes del choque. El director de juego podría determinar que pueden realizar un ataque adicional al cual la caballería no puede defenderse.*

## El Combate

El combate se dividirá en turnos de 1 minuto cada uno.

Es indiferente quien tenga la iniciativa. A efectos de juego, todos los ejércitos implicados en la lucha atacan al mismo tiempo, y las pérdidas efectuadas se tendrán en cuenta al final del turno, cuando todos los combatientes hallan terminado su ataque.

El bando atacante hace una tirada abierta y le suma la Bonificación de Ataque, restándole la Bonificación de Defensa del enemigo. El resultado final se mira en la Tabla de Ataque. A continuación se pasa al siguiente combatiente que aún no halla atacado. Cuando no quede nadie por atacar, se contabilizan las pérdidas y se pasa al siguiente turno.

La Bonificación de Defensa inicial es 0. El Líder puede pasar parte de su Bonificación de Ataque a su Bonificación de Defensa y destinarla a un ejército. Puede dividir su Bonificación de Ataque en varias Bonificaciones de Defensa y repartirlas entre los ejércitos que le estén atacando. Se interpreta que su escuadrón realiza más tácticas defensivas que agresivas.

*Ejemplo: una división del ejército de Leberin, formado por 800 hombres es atacada por 3 unidades haradrim de 300 hombres cada uno. La Bonificación de Ataque del ejército gondoriano es de 90, y la de los haradrim de 30,25,25. El líder decide pasar 20 al primer grupo, 25 al segundo y 30 al tercero. Aún dispondrá de 15 para atacar a uno de los grupos.*

### La Secuencia de combate

- 1) Determinar los Bonificadores de Ataque, si es necesario.
- 2) Realizar una Tirada de Moral, si es necesario. Resolver situaciones de pánico, en el caso de que las halla.
- 3) Declarar las intenciones de cada ejército. Realizar los movimientos de ejércitos. Repartir los Bonificadores de Ataque y Defensa.
- 4) Efectuar los distintos ataques en la Tabla de Ataque. Ocuparan el mismo tiempo en el juego, indistintamente del orden de resolución de los ataques.
- 5) Contabilizar las pérdidas.

### Mapa

Por norma general no hará falta hexagonar el mapa. Con el mapa y una idea de la ocupación de los ejércitos el Director de Juego ya puede desenvolverse. Sobretudo si los ejércitos son pequeños (100-500 hombres). Si son más grandes, hay varios ejércitos, o el terreno hace preciso la división del mapa, se usará un mapa hexagonado.

Un hexágono tendrá 30 metros de distancia (de lado a lado) y en ella caben entre 500 y 1000 hombres. En el caso

de que un ejército sea más grande (1300 hombres o más), se repartirá el ejército en más de un hexágono.

Por simplicidad, dos ejércitos pueden enfrentarse cuerpo a cuerpo si sus hexágonos están adyacentes.

TABLA DE ATAQUE	
01 - 04 (TSM)	Pifia. Vease la Tabla de Pifias.
05 - 10	0% menos de las fuerzas enemigas.
11 - 75	10% menos de las fuerzas enemigas.
76 - 100	20% menos de las fuerzas enemigas.
101 - 150	30% menos de las fuerzas enemigas.
151 - 200	40% menos de las fuerzas enemigas. Tirada de Moral para el siguiente turno.
201 - 250	50% menos de las fuerzas enemigas. Tirada de Moral para el siguiente turno. Tirada en la Tabla de Efectos con un -10
251 - 300	60% menos de las fuerzas enemigas. Tirada de Moral para el siguiente turno. Tirada en la Tabla de Efectos con un +0
300 o más	90% menos de las fuerzas enemigas. Tirada de Moral para el siguiente turno. Tirada en la Tabla de Efectos con un +10.

### Movimiento

Se dividirá entre 5 el movimiento y maniobra de los soldados, redondeando hacia arriba. El resultado serán los hexágonos que podran moverse en llanura/semillanura. Como mínimo, siempre podrán moverse un hexágono. A la caballería se le contará el movimiento y maniobra de los caballos, como es de suponer, y al total se le multiplicará por dos.

Si se corre o cabalga, se multiplicará por dos.

En el caso de que dos ejércitos deben de disputarse la posesión de un hexágono, el grupo con mayor movimiento llegara primero. En caso de tener el mismo movimiento, ganará quien saque mejor resultado en 1D100.

Si un ejército está formado por varias unidades se tendrá en cuenta la más lenta. Nunca se contará el movimiento y maniobra del líder.

El terreno multiplicará o dividirá este número dependiendo de que tipo sea y de lo favorable que sea al ejército. El factor de multiplicación será determinado por el Director de Juego.

Ejemplo: aunque un bosque dificultaría a un ejército de haradrim (se podría dividir entre 1,5), a un ejército de

ellos les beneficiaría (multiplicar por dos).

Haciendo cuentas con las reglas de movimiento de personajes en el Señor de los Anillos, sale que un ejército recorre la mitad de distancia que una persona en solitario. En situación de batalla, un ejército pierde tiempo coordinando para efectuar correctamente las tácticas. Por este motivo van mucho más lento de lo normal.

TABLA DE EFECTOS	
-20 a 0	Maniobra buena, pero sin ningún resultado adicional.
01 a 25	Tu estrategia se realiza con éxito. +10 a tu siguiente ataque.
26 a 50	Tus fuerzas logran sorprender al enemigo. +20 a tu siguiente ataque.
51 a 64	El enemigo duda y atacará con un -30 en su siguiente ataque.
65	La efectividad de tu ejército desmoraliza al enemigo, que pierde un nivel de moral.
66	Gran golpe a tu favor : 20% menos adicional de las fuerzas enemigas.
67	Combate personal entre los líderes de ambas fuerzas (si es posible).
68 a 80	Reflejas tu calidad como líder. Tus hombres confían en ti. +1 nivel en moral.
81 a 90	Tus fuerzas chocan con los soldados que protegen al líder enemigo. Haz una tirada de percentiles. 01-10 capturas al líder enemigo. 11-30: matas al líder enemigo.
91 a 99	Tus mejores hombres logran rodear al líder enemigo. Haz una tirada de percentiles. 01-30 : capturas al líder enemigo. 31-50 : matas al líder enemigo.
100	Un rápida maniobra de tu ejército coge desprevenido al enemigo. En el siguiente turno podrás atacarles sin que ellos puedan defenderse.
101 a 120	Demuestras tu superioridad en el Campo de Batalla. Realizas una excepcional matanza con el resto del ejército enemigo, incluyendo al líder.

### Emboscadas

Si un ejército prepara una emboscada a otro, el terreno será el determinante para ver si tiene éxito o no. No se darán ventajas especiales en las reglas por haber emboscado correctamente. Esto es así porque la propia situación de la emboscada ya da ventajas o desventajas.

Son los Pj's o el Dj los que determinan como será la

emboscada y la manera de ejecutarla. Con esto se habrá determinado la ventaja del terreno, si las fuerzas atacantes dividen a las fuerzas emboscadas, etc. Si se hacen maniobras especiales el Director de Juego puede dar bonificadores especiales.

La única consideración destacada es la confusión inicial de las tropas emboscadas. El líder o líderes deberán hacer tiradas de liderazgo en la tabla de Influencia e Interacción para volver a controlar la situación y poder tomar la contraofensiva.

TABLA DE PIFIAS	
01 a 10	Mala maniobra. No realizas ningún daño al enemigo
11 a 30	El enemigo logra sorprenderte, tendrás un -20 a tu siguiente ataque.
31 a 50	Tu pésima maniobra deja a tu ejército en una mala posición. El enemigo tendrá un +20 en el siguiente round.
51 a 60	No coordinas a tus hombres. En el siguiente round no podrás desplazar a tu ejército y no se contará el bonificador de calidad a la hora de atacar.
61 a 75	Tu incompetencia como líder desmoraliza a tus hombres. -1 nivel en moral.
76 a 90	Eres tan malo que animas al enemigo. +1 nivel a la moral del enemigo.
91 a 96	Tu indecisión provoca que en el siguiente round no puedas atacar ni defenderte.
97 a 99	Nunca se había visto una maniobra similar. Realizas exactamente lo contrario a lo que te habías propuesto y dejas a tus fuerzas de espaldas al enemigo, perdiendo un 30 % de tus fuerzas.
100	¡Motín! Eres el peor líder que han tenido tus hombres. Dejan de obedecerte y siguen al personaje que el DJ crea más apropiado.

### Retirada

Cuando un ejército se retira, el enemigo puede optar por seguir luchando y aprovechar la desventaja de la retirada. Si nadie se queda a cubrir la retirada, el ejército atacante dispondrá de un ataque extra en la que el ejército que huye no podrá defenderse.

## Unidades de arqueros

Teniendo en cuenta la división del mapa en hexágonos de 30 metros, una unidad de arqueros podrá atacar a otra unidad cualquiera si están separados por un hexágono en medio, si disponen de arcos cortos o compuestos, y por dos hexágonos intermedios si llevan arcos largos.

Lógicamente, a la hora de calcular la calidad de las armas, se contará la bonificación ofensiva que tengan los arqueros en proyectiles/arrojadizas. Y si tienen que luchar cuerpo a cuerpo se contará la bonificación en cuerpo a cuerpo.

## Unión de ejércitos

Ante una gran batalla, con numerosas unidades del ejército, el Director de Juego puede optar por unir todos los ejércitos de un mismo bando en uno sólo, con el mayor líder a la cabeza. Por ejemplo, en vez de manejar 15 compañías de 100 hombres del Ejército Real de Lebennin, liderados por Capitanes, puede optar por juntarlo en una solo ejército de 1500 hombres liderados por el Señor de Lebennin. O bien, en la Guerra de los Cinco ejércitos, después de la muerte de Smaug, en vez de manejar las unidades de Hombres, Elfos y Enanos por separado y con sus respectivos líderes, se podrían unir todos en un sólo ejército liderado por Gandalf.

El nivel de subdivisión de los ejércitos dependerá de la rigurosidad con la que el Director de Juego y los jugadores quieran realizar la batalla. Con varias unidades se pueden realizar mejores tácticas que con un sólo ejército. A veces es más conveniente atacar con dos ejércitos más pequeños que el del enemigo, presionando sus flancos, que juntarse en uno sólo y luchar por luchar.

Para unir unidades, el nivel de calidad del ejército resultante será el siguiente :

$$\begin{aligned} & ((\text{Calidad ejerc.1}) \times (\text{Tamaño ejerc.1}) + \\ & (\text{Calidad ejérc.2}) \times (\text{Tamaño ejérc.2}) + \dots + \\ & (\text{Calidad ejérc.N}) \times (\text{Tamaño ejérc.N}) ) \end{aligned}$$

$$/ (\text{Suma de los distintos tamaños de los ejércitos})$$

*Ejemplo: tenemos el ejército 1 con una calidad de +30 y un tamaño de 100. Un ejército 2 con +10 y 400 hombres y un ejército 3 con +15 y 200 hombres. La calidad final del ejército será de:*

$$\begin{aligned} & (30 \times 100) + (10 \times 400) + (15 \times 200) / (100 + 400 + 200) = \\ & +14 \text{ y } 700 \text{ hombres.} \end{aligned}$$

Como se puede observar la calidad ha bajado bastante si lo comparamos con el ejército 1. Esto se debe a que la coordinación entre los diferentes ejércitos no es del todo buena. Cuanta más calidad tenga un ejército, más preparado está en la guerra, y mejor coordinará con otros ejércitos. Dependiendo de la situación, quizás convenga más unir el ejército 2 y el 3 y dejar que el primero realiza una labor de apoyo bastante considerable, debido a su gran experiencia.

## El líder

Por norma general, si el ejército pierde la batalla, el líder podrá huir (si quiere) antes de la derrota final. Con él se supone que irá su guardia personal o aquellos que estén más cercanos a él. Tendrán un 80% de posibilidades de escapar si el enemigo ha ordenado la captura de este. Si no la huida es segura.

Si se captura o mata al líder enemigo durante el transcurso de una batalla, y este es un Pj, se deberá resolver por separado y no automáticamente, siguiendo las reglas normales de combate del Señor de los Anillos. No obstante, el Pj deberá estar en una clara desventaja. Si dispone de guardia personal, el Director de Juego deberá tener en cuenta que estarán cerca de él y que podrían proporcionarle tiempo para desplazarse a una situación más favorable.

La experiencia que gana el líder del ejército será el número total de hombres participantes en la batalla. Lógicamente, sólo se contarán los hombres que participaron directamente. Si cerca de él otro líder disputa otra batalla sin que intervenga en la suya, no se le contarán estos hombres, por muy cerca que se encuentren. El total se multiplicará por los siguientes factores :

x 2: si obtuvo una victoria aplastante y/o aportó una serie de maniobras y tácticas brillantes.

x 1.5: si simplemente obtuvo la victoria.

x 1: si el resultado de la batalla fue muy igualado.

x 1/1.5: si perdió.

x ½: si perdió de forma abrumadora o realizó una actuación desastrosa.

El líder recibirá adicionalmente todos aquellos PX que pudiera haber ganado luchando en la batalla (si es un Pj).

A la hora de calcular la Oratoria, Liderazgo y Tácticas de un líder PNJ, se deberá tener en cuenta que tendrá más o menos un cuadro por nivel en cada habilidad secundaria (si se usan reglas de habilidades secundarias).

*Ejemplo: un líder guerrero de nivel 6 tendría 6 cuadros por nivel en cada habilidad. El DJ decide que los guerreros tiene un +1 por nivel en tácticas por profesión. Por lo tanto tendrá 36 en tácticas y 30 en las otras.*

## La moral

Un ejército tendrá como moral una de las siguientes categorías:

Victoriosa	Normal	Pésima
Excelente	Desanimados	Pánico
Alta	Baja	Motín

Por otra parte, hablaremos de tres tipos de moral:

1) Moral actual: es la moral que tiene el ejército en cualquier momento. Antes de iniciar una batalla o una campaña de guerra, la moral actual será igual a la moral base, y después se verá modificado a lo largo de la batalla o de una campaña.

Por cada 15 días de campaña continuada se deberá hacer una tirada en la Tabla de Moral, sin contar el Factor Moral. La habilidad será liderazgo si está ante un público militar, y Oratoria si se trata de mantener la moral al pueblo. El Director de Juego asignará una dificultad dependiendo del tiempo que esté durando la campaña, si está ganado o perdiendo, o de otros factores (por ejemplo, si se están defendiendo los propios hogares).

Por cada 30 días sin que hallan acciones militares significativas se recuperará un nivel de moral si se está por debajo de la Moral base. Si se está por encima se mantendrá.

Por cada 30 días de paz total se recuperan dos niveles si se está por debajo de la Moral base. Si se está por encima se mantendrá.

Si pasa 1 año de paz total la Moral actual volverá de nuevo a la Moral base, sea cual sea su nivel.

2) Moral base: representa la moral que tienen por base las culturas de la tierra media. Antes de una batalla o de una campaña militar, un ejército comienza con el estado de moral que se indica en la moral base. Esta se obtiene observando a que cultura pertenece el ejército y consultando las Tablas de moral base.

Los cinco estados de moral que una cultura puede tener como base son:

Baja: propia de aquellas culturas en las cuales la guerra es contradictoria a su propia naturaleza. Ejemplo : hobbits.

Desanimados: propia de aquellas culturas civilizadas que no desean la guerra y sólo han formado ejércitos para mantener el orden y defenderse. Ejemplo: burgueses.

Normal: propia de aquellas culturas a las que la guerra ha llegado a sus hogares y deben vigilar las fronteras de sus territorios, independientemente de su deseo de paz. Ejemplo: Woses.

Alta: propia de culturas que cada cierto tiempo organizan o se ven obligadas a realizar campañas militares. Generalmente poseen un ejército permanente o viven en un constante estado de alerta. Suelen tener largos periodos de

guerra.

Excelente: razas que desde tiempos remotos se han visto envueltas en largas y trascendentales guerras que determinan la historia. Su supervivencia se debe a su valentía y perseverancia en el combate. Ejemplo: elfos y enanos. También se incluyen aquí aquellas razas creadas específicamente para la guerra, como los Uruk-Hai y los Olog-Hai.

Es extraño que se vean ejércitos de Dragones, Balrogs o Hummerhorns. De todas maneras se incluyen por si se realizan campañas en la 1ª Edad, o por si es una criatura que va en manadas (como los lobos).

3) Factor moral: es un reflejo de la rapidez de variación de ánimo en una batalla. Por lo tanto, sólo se tendrá en cuenta durante una batalla. El factor moral para cada cultura se encuentra en las Tablas de moral base. El resultado de una tirada en la Tabla de Moral (véase su uso más adelante) se multiplicará por el Factor Moral.

*Ejemplo: los orcos cambian fácilmente de ánimo si se ven derrotados, por lo tanto tienen un factor moral de 2. Un ejército de orcos pierde gran parte de sus fuerzas en una escaramuza y hay que realizar una tirada de moral. Se consulta la tirada en la Tabla de Moral y sale "-2 niveles". Como los orcos tienen un Factor Moral de 2, se multiplica por 2 y el resultado final será "-4 niveles".*

Los dos estados de Factor Moral que una cultura puede tener son:

Factor Moral 1: destinadas a aquellas culturas en las que hay un entrenamiento disciplinado de su ejército, o que poseen una moral más férrea. Aunque estén siendo derrotados, se mantendrán más firmes. Por contra, si van ganando tampoco se confiarán en exceso. Ejemplo: los Dúnedain.

Factor Moral 2: característica de aquellas culturas que no están acostumbradas a la guerra, o cuyo ánimo varía fácilmente dependiendo del resultado de la batalla. Ejemplo: los orcos.

### Tabla de Moral

Cuando se está en una guerra, la moral va variando a lo largo de ésta, dependiendo de los resultados obtenidos y de la motivación que se tenga.

Para ver si la moral de un ejército varía o no el líder realizará una tirada de Moral, sumando oratoria o liderazgo según sea el caso. Dependiendo del resultado de la ronda anterior, se asignará cual es el ganador y cual el perdedor, y para cada uno se mirará en su columna correspondiente. Se hará una tirada de moral ante una de las siguientes situaciones :

1) Hallan pasado 15 días de campaña continuada (Veáse



más arriba).

2) Se indique en la Tabla de Ataque. Habilidad requerida: liderazgo.

3) Ante una situación de pánico (Vease más abajo).

4) El líder quiere alzar la moral del ejército: generalmente se intentará antes de la batalla, ya que requiere tiempo y que los hombres puedan escuchar al líder. Suele suceder en largas campañas, o en situaciones apuradas, en las que la moral de los hombres está por los suelos. Si en medio de una batalla el Director de Juego ve posible una oportunidad de que el líder hable a sus hombres, también se podrá hacer esta tirada. Como se trata de convencer/animar a sus hombres, la habilidad requerida será Oratoria.

EJÉRCITO	GANADOR	PERDEDOR
Tirada	Resultado	Resultado
-26 o menos	-3 niveles	Pánico directo
-25 a 04	-2 niveles	Pánico directo
05 a 75	-1 nivel	-3 niveles
76 a 90	se mantiene	-2 niveles
91 a 110	+1 nivel	-1 nivel
111 a 175	+2 niveles	se mantiene
176 o más	+3 niveles	+1 nivel
+20 si la situación general es buena. -20 si la situación general es mala. -30 si han matado al líder principal. -20 si han capturado al líder principal. +Habilidad requerida. +Moral actual.		

El resultado son los niveles a subir o bajar entre las distintas categorías de moral.

*Ejemplo: en el anterior turno un ejército de dunedains efectúa un gran golpe a uno de orcos. Se requiere una tirada de moral.*

La moral Actual de los Dúnedain es Alta (+10). El capitán Dúndan tiene +40 en liderazgo, y el ejército ha ganado en el turno anterior. En total tiene un +50 a la tirada. Realiza la tirada y saca un 62, para un total de 112. Éxito, sube dos niveles y ahora el ejército está Victorioso.

La moral Actual de los orcos es también Alta (+10). El capitán orco tiene un +30 en liderazgo, y el ejército ha perdido en el turno anterior. El total es de +40. El líder orco realiza la tirada y sale un 73, para un total de 113. A pesar de las pérdidas, la moral se mantiene.

### El pánico

Sólo se puede dar en una situación de batalla, o ante una situación especial. (Por ejemplo, un Balrog se aparece ante

una ejército de hombres, Smaug ante los Hombres del Lago, un Nazgûl sobrevolando a la caballería Rohirrim en la Guerra del Anillo, etc). En otras, el nivel seguirá siendo pánico, pero con la diferencia de que el ejército no se dispersa. Esto es así porque puede haber la posibilidad de llegar a un motín. El líder deberá alzar la moral si quiere entrar en combate en un estado de pánico, ya que si entabla batalla y no lo ha hecho, se aplicaran las siguientes reglas sobre el pánico en medio de un combate. Empezar una batalla con el ejército horrorizado no es algo muy aconsejable.

Si la moral del ejército baja a pánico en medio de una batalla, durante el round actual no podrá atacar ni defenderse, mientras que el enemigo atacará normalmente (ocasionando muchas pérdidas si aprovecha la ocasión). Al siguiente round, el líder deberá hacer una tirada de oratoria o liderazgo en la Tabla de Moral para subir algún nivel y mantener unido a su ejército. Si no lo consigue, puede dar por perdido a su ejército. El ejército tardará dos rounds en dispersarse por completo hasta conseguir un lugar seguro. Esto puede ser aprovechado por el enemigo para diezmarles todavía más, o para retirarse. Si decide lo primero, el ejército que huye aterrorizado no podrá defenderse ni atacar.

Es posible que algún Pnj importante o incluso un Pj pueda reagrupar a una parte del ejército que huya en su dirección. Deberá hacer la misma tirada que falló el líder, pero con algún bonificador positivo o negativo dependiendo de su rango o de su importancia. No es lo mismo que sea capitán que soldado raso, ni que sea un extranjero venido de lejos o un noble del lugar. El número de seguidores que dispondrá, en el caso de tener éxito, deberá ser determinado por el Director de Juego. Sólo este grupo tendrá la nueva moral conseguida por el Pj/Pnj. Lógicamente, el resto del ejército que no ha sido influenciado seguirá con pánico.

### El motín

El motín solo puede darse fuera de una batalla. Es decir, durante una campaña. Si se da durante una batalla, el estado no bajará de pánico y se aplicaran las reglas de pánico. También pueden haber situaciones especiales (que deberá determinar el Dj) en las que pueda haber un motín antes de una batalla. Por ejemplo, si se ve que las fuerzas del enemigo son claramente superiores, y los soldados no se están jugando nada.

Generalmente, en un motín hay un persona destacada de los demás que va claramente en contra de los propósitos del líder e intenta convencer a los demás de que le sigan a él. Por así decirlo, ejerce de “contra-líder”, y el director de juego podría determinar que fuera un Pnj importante que le guardara rencor al líder.

El líder deberá hacer una tirada de oratoria (no vale liderazgo, estamos en un motín), penalizada por el -70 del motín, o por la habilidad de oratoria del contra-líder, lo que sea mayor. El resultado se mirará en la tabla de motín.

Si el líder es un Pj, puede ser más interesante que el

Reglas de combates en masas versión 1.0

Director de Juego haga de contra-líder y tengan los dos una disputa verbal para ver quien gana. El Director de Juego, atendiendo a lo bien que lo halla hecho el Pj, le dará un bonificador adicional a la tirada.

TABLA DE MOTÍN	
TIRADA	RESULTADO
-26 o menos	¡Que catástrofe! No solo no convences a tus hombres, sino que además les demuestras que eres un completo inútil para guiarlos. Todo lo que querías decir te sale al revés e incluso los más cercanos a ti deciden darte la espalda. (A excepción de otros Pj's, que decidirán por su cuenta). El contralider, si existe, pasa a mandar a tu ejército.
-25 a 04	Grave error. Todo tu ejército se subleva ante ti y deciden no seguirte. Sólo los más fieles se mantienen a tu lado (Determinese por el DJ).
05 a 75	El contralider te arrebatara un (100-resultado)% de tu ejército. El resto seguirá tus ordenes, empezando por aquellos más fieles a ti (guardia personal, por ejemplo).
76 a 90	Tu oratoria convence a tu ejército de seguir a tus ordenes, pero no quedan convencidos del todo. La moral se queda en pánico. Procura alzar la moral rápidamente.
91 a 110	Tus argumentos son bastante buenos, pero una parte del ejército aún se mantiene hostil contra tu liderazgo. La moral queda en pésima.
111 a 175	Has tenido un éxito completo en tu intento de influenciar a tu ejército, aunque el contra-lider aún se mantiene reservado. La moral sube hasta la moral base.
176 o más	Tus argumentos hablan por si solos. Tu excepcional oratoria no solo pone de tu parte a tus hombres, sino que incluso el contra-lider queda convencido de tus motivos. Subes la moral un nivel más de la moral base del ejército.

TABLA DE MORAL BASE DE CRIATURAS		
Raza	Moral base	Factor moral
Grandes Águilas	Excelente	1
Arañas Grandes	Normal	2
Balrogs	Excelente	1
Bestias Malignas	Alta	1
Crebain/Cuervos	Desanimados	2
Dragones	Excelente	1
Ent, Onodrim **	Excelente	1
Huargos	Alta	1
Hummerhons	Excelente	1
Licántropos	Excelente	1
Mearas	Alta	1
Ucornos	Excelente	1
Mewlips	Normal	1
Moscas de Mordor	Normal	2
Mûmakil	Alta	1
Muertos Vivientes	Excelente	1
Lobos/ lobos grises	Normal	1
Murciélagos	Normal	1
Insectos	Normal	1
Losrandir	Baja	2
Ciervos	Desanimados	1
Lobos Blancos	Alta	1
Perros normales	Normal	1
Perros caza/combate	Alta	1
Caballos salvajes	Desanimados	1
Las Ladillas del DJ	Victoriosa	0

TABLA DE MORAL DE RAZAS		
Raza	Moral Base	Factor Moral
Medio Elfos	Excelente	1
Elfos Noldor	Excelente	1
Elfos Sindar	Excelente	1
Elfos Silvanos	Excelente	1
Enanos	Excelente	1
Umli	Normal	1
Hobbits	Baja	2
Beórnidas	Alta	1
Hombres del Lago	Desanimados	2
Hombres del Valle	Desanimados	2
Burgueses	Desanimados	2
Campesinos	Normal	2
Corsarios	Alta	1
Dorwinrim	Desanimados	2
Dúnedain	Alta	1
Dunlendinos	Normal	1
Haradrim	Alta	1
Hombres del Este	Alta	1
H. de los Bosques	Normal	1
Lossoth	Normal	1
Numenoreanos Negros	Alta	1
Rohirrim	Alta	1
Eothraim	Alta	1
Eothéod	Alta	1
Variags	Alta	1
Woses	Normal	1
Orcos	Alta	2
Medio Orcos	Normal	1
Uruk-Hai	Excelente	1
Trolls	Alta	1
Medio Trolls	Alta	1
Olog-Hai	Excelente	1

## Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

### El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

### Sobre aspectos legales y morales

**Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro**, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre

de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

### Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: [varissa@igijon.com](mailto:varissa@igijon.com).

### Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R. Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).