

Reglas de combates en masas

Inspiradas en el sistema propuesto en

“La lucha entre parientes” de JCE,

publicado por JOC Internacional.

Revisado por Victor P. Arissa

29 de enero de 2000

última revisión: 9 de Diciembre de 2002

La fuerza de un ejército

Estas reglas se han creado para realizar combates entre ejércitos en el juego de rol de el Señor de los Anillos, y se inspiran en las ofrecidas en el módulo oficial *La Lucha entre Parientes*, editado por Joc Internacional. Se incluyen aquí tanto las reglas originales como las añadidas por mí, para no confundir al lector. 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 que los Directores de Juego puedan realizar campañas en las cuales los Pj's sean líderes de ejércitos. Eso sí, debo resaltar que el sistema no está lo suficientemente probado, y agradecería a todas aquellas personas que lo prueben que me indicaran los defectos, fallos e incoherencias que le vean.

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**.

El primer paso en una batalla será calcular la fuerza relativa de los dos bandos.

Cómo determinar el tamaño exacto de un bando

En primer lugar, el comandante del ejército determinará el número exacto de soldados de su ejército, dividiéndolo por tipos (infantería, caballería, exploradores, etc.) y calidad (nivel, armadura, moral, etc.). Para propósitos del juego, los soldados de un mismo tipo siempre tienen el mismo perfil; por ejemplo, todos los jinetes éothraim tienen las mismas características.

Para simplificar las cosas para el DJ y los jugadores, los oficiales no deberán ser incluidos a la hora de calcular la potencia y número del ejército. Después de todo, generalmente sólo forman un porcentaje muy pequeño de cualquier ejército. ¿Quiere esto decir que los oficiales de rangos intermedios no sirven para nada? Claro que no, ya que si se entablan combates entre unidades más pequeñas el nivel del líder de menor rango sigue determinando las habilidades de oratoria, liderazgo y tácticas.

Tipos de tropas

Los tipos de tropas son los siguientes: Infantería humana, Caballería de caballos, Caballería de camellos, Carros, Enanos, Infantería élfica (si van a caballo se les considera caballería), Hobbits, Woses, Orcos, Caballería de lobos y Mûmak.

Por *Orcos* también se entienden a los Uruk-Hai y Gusmûras (medio orcos, medio Uruks). Los medio-orcos se engloban en Infantería humana. Los *Woses* también incluyen a los Beffraen. La Caballería de lobos está formada por jinetes orcos que montan lobos de guerra y, en ocasiones, hasta huargos.

Cómo calcular el Valor en Puntos de Combate (VPC) de los soldados

En segundo lugar, el comandante calculará el Valor en Puntos de Combate (VPC) de cada soldado. Comenzará con el **nivel del soldado**. Ese número sufrirá alteraciones según una serie de Modificadores de Calidad y un Modificador de Terreno (determinado por el tipo de tropa). Todos los modificadores son acumulativos, pero un soldado no puede tener un total modificado de VPC inferior a 1.

Ejemplo: Un soldado de caballería éothraim (guerrero de nivel 4 equipado con cota de malla) que actúe en las llanuras de su tierra natal tiene un VPC de 4 (nivel) +1 (buena armadura) -1 (bárbaro), +3 (caballería en terreno natal) = 7 En un bosque, su VPC sería igual a 2 cuando fuera a caballo, así que lo más probable es que desmonte y luche como soldado de infantería con un VPC de 4.

En el caso de que un ejército esté compuesto por más de un tipo de soldado, y que luchan en el mismo bando, se puede hacer la media ponderada de sus hombres o simplemente coger el valor más intermedio.

Ejemplo: la tribu dunlendina del clan Feargan de las Tierras Brunas tiene 300 guerreros de élite de nivel 8, 1900 guerreros adultos de nivel 3 y 700 guerreros jóvenes de nivel 1. La media ponderada sería $(8 \times 300 + 3 \times 1900 + 1 \times 700) / (300 + 1900 + 700) = 3,03$ redondeado a 3, o bien coger directamente el valor intermedio de los guerreros adultos, que también es 3.

Modificadores de Calidad al VPC

Los modificadores por calidad se dividen en armadura, cultura, condiciones climáticas, moral, profesión y otros.

Las tropas de culturas bárbaras no tienen mucha cohesión en combate, lo que reduce su efectividad. Para este propósito, se consideran bárbaras las siguientes razas y culturas: Umlí, Dunlendinos, Hombres del Este (incluidos los Variags, excluidos los Asdriags), Lossoth, Hombres del Bosque, Woses, Montañeses, Beffraen, Hombres de las Marismas, Donaen y Orcos comunes. En resumen, todas aquellas razas a las que se les está permitida la profesión de *Bárbaro*, con excepción de los Angmarin y Hombres de Mordor, que viven en un estricto régimen militar.

El Director de Juego deberá determinar si son aplicables los

Reglas de Combate en Masas

modificadores de *Inspirados* (p.ej.: la presencia de Gandalf), o de *Aterrorizados* (p.ej.: los gritos de un Nazgÿl).

Tabla de modificadores de calidad	
Armadura	
Armadura superior (CM/CO)	+1
Armadura normal (C/CE)	+0
Sin armadura	-1
Cultura	
Civilizada	+0
Bárbaro	-1
Condiciones climáticas	
Orco a la luz del sol	-2
Hombres en la oscuridad (sin incluir a los Woses)	-2
Moral	
Moral Alta (máximo)	+1
Moral Media	+0
Moral Baja (mínimo)	-1
Inspirados	+1
Aterrorizados	-1
Profesión	
Guerreros	+0
Exploradores / Milicia	-1
Civiles	-2
Otros	
Hambrientos	-1
Exhaustos	-1
Incapacitado para luchar @	-3
Tipo de terreno poco familiar	-1
Especialización &	+1
Usando armas secundarias #	-1
Armado con un arco en Batallas Navales	+1

@ Se aplica a un ejército que por alguna circunstancia no puede tomar la iniciativa a luchar, pero que se ve obligado a ello porque el contrario si puede atacarle.

& 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.

Ejemplos de especializaciones: una fila de picas puede parar a una carga de caballería con gran efectividad; Las "Hachas" de los enanos cubren los flancos de su ejército con compañías equipadas con hachas arrojadizas. Cuando sufren una carga de caballería, disponen de tiempo suficiente como para arrojar sus hachas antes del choque.

Se aplica cuando en vez de las armas principales, el ejército usa las secundarias, y en estas los bonificadores a la BO son claramente inferiores a las del arma principal. Consultad la tabla militar para ello.

Ejemplo: si un soldado lucha con espada ancha +75 como arma principal, tiene un arco con +35, se aplicará el modifica-

dor de arma secundaria si el ejército se pone a disparar flechas. Si por ejemplo tuviera un +60 no, ya que es tan bueno con el arco como con la espada. Como las diferencias pueden ser mas o menos significativas dependiendo de los modificadores que tengan a la BO será el DJ quien determine cuando es secundaria y cuando no.

Elefantes de guerra

Un Mÿmak, u "Olifante", es el ejemplo más grande y terrible de un elefante de guerra en Endor. Son unas excepcionales armas de choque y unas fabulosas plataformas para los arqueros. Los mÿmakil generalmente actúan en conjunto con la infantería, táctica que protege las piernas de los animales del enemigo.

Un Mÿmak y su tripulación de un "conductor" y cuatro arqueros deben ser considerados como un "guerrero" de nivel 35. Aunque son unos oponentes mortales, también son muy difíciles de criar y entrenar. Los mÿmakil también son extremadamente caros de mantener (ya que requieren una tonelada de pienso cada día), especialmente fuera de sus territorios natales. Por lo tanto, no es muy sorprendente que sean una imagen muy poco habitual en los campos de batalla del noroeste de la Tierra Media.

En cuanto a la **calidad profesional** debemos de clasificar las tropas como *guerreros*, *exploradores* o *civiles* según la profesión base del soldado. Normalmente todos los ejércitos mostrados en los módulos oficiales del Señor de los Anillos ya indican si la unidad está compuesta por *exploradores* o *civiles*, puesto que por defecto son *guerreros*.

Guerreros: se consideran las profesiones de guerrero, bárbaro, marino, caballero, gladiador, arquero, montaraz, sacerdote-guerrero, paladín y jinete de lobos. Todas ellas han recibido entrenamiento militar.

Exploradores: se consideran las profesiones de explorador, bribón, rastreador, monje-guerrero, bandido, asesino, mago-guerrero, Señor de las Bestias, Clérigos y Rastreador orco. Pertenecen a esta categoría las profesiones que sirven de apoyo a los ejércitos, y por lo tanto han recibido una base mínima de instrucción militar (como los exploradores y rastreadores), o las que debido a su experiencia en el manejo de armas podrían servir de utilidad en el ejército (clérigos, magos-guerreros...). También se incluye a la *milicia* formada solo para tiempos de guerra que, aunque puedan ser guerreros como profesión, en general son civiles con un mínimo entrenamiento militar. Ejemplo de ello son las milicias gondorianas.

Civiles: el resto de profesiones no aptas para el combate.

Modificadores por Terrero al VPC

Se deben de tener en cuenta las siguientes consideraciones sobre los tipos de terrenos y tropas:

Campo: incluye también caminos y, en general, terrenos despejados.

Tabla de modificadores por terreno

Tipo de tropa	Campo	Colinas	Bosque	Bosque y Colinas	Montaña	Subterráneo	Pantano	Desierto	Terreno nevado	Batallas navales
Infantería humana	+0	+0	+0	+0	+0	+0	-1	+0	+0	+0
Caballería de caballos	+3	+0	-2	-2	-3	Inútil	Inútil	+3	+3	Inútil
Caballería de camellos	+1	+0	-2	-2	-2	Inútil	Inútil	+1	Inútil	Inútil
Carros	+2	+0	-2	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil
Enanos	+0	+0	-1	-1	+2	+2	-2	-1	-1	-2
Infantería élfica	+0	+0	+2	+2	-1	-1	+0	+0	+0	+1
Hobbits	+0	+0	+1	+1	-2	-1	-3	-2	-2	-1
Woses / Beffraen	+0	+0	+2	+2	+0	+0	-1	-2	-2	+0
Orcos	+0	+0	+0	+0	+0	+2	-1	+0	+0	-2
Caballería de lobos	+2	+1	-1	+0	+0	Inútil	-3	+2	+2	Inútil
Mýmak	+0	+0	+5	+5	-15	Inútil	-5	+0	+0	Inútil

Los Umli: +2 en Terreno Nevado, -1 en Desierto.

Dúnedain, Corsarios y Númenóreanos negros, Dorwinrim: +1 en Batallas Navales.

Los dunlendinos y montañeses: +2 en las Colinas, Bosque y Colinas, y Montañas.

Los Haradrim: +2 en Desierto, -2 en Terreno Nevado, +1 en Batallas Navales.

Los Lossoth: +2 en Terreno Nevado, y -2 en Desierto.

Hombres de los Bosques: +1 en Bosque y Bosque y Colinas.

Colinas: incluye también Quebradas y, en general, terreno abrupto.

En Montaña y Pantano: no se recibirá bonificación por una buena armadura debido a que perjudica los movimientos, excepto para enanos y orcos en terreno de Montaña (pero no en terreno de Pantano).

En Desierto: las tropas que lleven cota de malla o coraza quedarán agotadas por el calor durante el día. No habrá efectos negativos durante la noche.

Terreno Nevado: las tropas que lleven cota de malla o coraza quedarán agotadas por el frío tanto durante el día como en la noche.

Caballería de camellos: los camellos no pueden cargar, lo que explica su reducido modificador en campo abierto. Por lo tanto, la caballería de camellos es utilizada generalmente para el reconocimiento y para perseguir unidades enemigas. Los caballos que se encuentren por primera vez con camellos se asustarán del olor de los animales; eso quedará representado en una modificación -2 al VPC del soldado.

Carros: Cada carro está ocupado por un conductor y un guerrero, y está tirado por dos caballos. A la hora de calcular el VPC no debe incluirse al conductor.

Cómo calcular la fuerza de un bando o VCE

En el siguiente paso, el comandante deberá calcular el Valor de Combate del Ejército (VCE) de su ejército, multiplicando el VPC resultante por su número de soldados y dividiéndolo entre el número de soldados del bando más pequeño. Se debe redondear hacia arriba o hacia abajo, lo que esté más cerca. A continuación hay un ejemplo de cómo se deben realizar dichos cálculos.

Ejemplo: Un contingente de 553 guerreros éothraim que sirven a Eldacar están avanzando a través de la estepa de la Talath Harroch y se encuentra con una banda de 637 orcos. El cielo está cubierto de nubes, lo que permite a los orcos librarse del penalizador por la luz del sol. La fuerza de VCE de los éothraim es igual a $7 \times 553 / 553 = 7$. Un guerrero orco tiene un VPC de 5 (nivel) -1 (bárbaro) = 4. El VCE de los orcos es de $4 \times 637 / 553 = 4,6$ redondeado hasta 5.

En el caso de haber más de un tipo de unidad diferente en un mismo bando, se sumarán todos los hombres de un mismo bando y ese será el número a tener en cuenta al dividir, pero los VCE se calcularán por cada tipo de unidad.

Ejemplo: si en el ejemplo anterior, una unidad de infantería Dúndan de 200 hombres con un VPC de 6 se alía con los guerreros éothraim y también atacan a los orcos, a la hora de

calcular el bando más pequeño se tendrían en cuenta a Eothraim y Dúnedain como uno solo, es decir, $553 + 200 = 753$ hombres. Los VCE serían: para los Eothraim $7x 753 / 637 = 8,2$ redondeado a 8. Para los Dúnedain $VCE = 6x 753 / 637 = 7,09$ redondeado a 7, y para los orcos $VCE = 4x 637 / 637 = 4$.

Castillos y Fortificaciones

En el caso de que se quieran construir castillos u otras fortificaciones, recomiendo la lectura de los artículos *La evolución de un castillo* y *Siete pasos para construir un gran castillo*, aparecidos en el N°8 de la revista *Dragón*, que aunque están diseñados para AD&D se pueden aplicar perfectamente a cualquier JdR medieval. Como en estas reglas lo que prima es la simplificación, seguiremos con el sistema básico presentado en los módulos de ICE, aunque ampliándolo un poco con los artículos mencionados.

Si uno de los bandos se encuentra dentro de una fortaleza y el otro está intentando atacarle, el VCE debe ser calculado de forma diferente, ateniéndose a las siguientes consideraciones:

No se debe tener en cuenta ningún modificador por terreno a la hora de calcular el VPC.

Todas las tropas montadas deberán desmontar y servir como infantería.

Cada fortaleza tiene un Valor de Multiplicador de Fuerza (VMF), que irá de 1 a 10, a discreción del DJ. El Valor de Combate del Ejército VCE del bando defensor deberá ser multiplicado por el VMF de la fortaleza (antes de redondear). Por lo tanto, las fortificaciones permiten alcanzar valores relativamente altos para un ejército.

VMF básico de fortificaciones		
Tipo	VMF	Nivel Tecnológico
Castillo concéntrico	6-7	legendario
Complejos subterráneos con entradas fortificadas con piedra	5-7	avanzado
Castillo fortificado	5-6	avanzado
Castillo amurallado	4-5	medio / avanzado
Plaza y recinto	3-4	básico / medio
Cuevas con entradas fortificadas con madera	3-4	básico
Torre cuadrada/redonda	2-3	básico / medio
Cuevas sin fortificar	2-3	primitivo
Empalizada y/o foso (sin torre)	2	primitivo
Fuerte de madera (sin torre)	2	primitivo

Se debe determinar cuántos soldados puede contener una fortaleza en concreto. A continuación, se procederá a calcular

cuantos enemigos participarán en el ataque propiamente dicho. Por ejemplo, Minas Anor puede acomodar a una guarnición temporal de 20-30.000 soldados. Podría ser atacada por un máximo de 100.000 soldados. Un fuerte más pequeño podría acoger una guarnición de sólo 200 soldados, pero su pequeño tamaño reduciría a 800 el número máximo de atacantes.

Plaza y recinto: torre de piedra, o torre del homenaje, rodeada de una empalizada, más un recinto anexo donde se sitúan otros edificios protegidos también por una empalizada. Suelen tener un foso adicional.

Castillo amurallado: plaza y recinto en la que la protección exterior son murallas de piedra rodeadas por un foso, en vez de una empalizada de madera. A lo largo de la muralla pueden haber torres que la refuercen.

Castillo fortificado: castillo más pequeño que el amurallado que cierra los recintos con mas murallas y los techa. Suele incluir torres, portalones y estructuras más fuertes y resistentes. Está pensado para proteger pasos, caminos y, en general, cualquier territorio de difícil acceso como cimas, islas, pantanos, etc, donde haya una sola vía de ataque. Inadecuado por lo tanto para custodiar llanuras y áreas abiertas. Requiere (y exige) mucha menos guarnición para su defensa que un castillo amurallado.

Castillo concéntrico: castillo de gran tamaño que realiza una defensa basada en dos o mas murallas concéntricas que rodean a la torre o torres del homenaje. Las murallas suelen ganar en altura desde el exterior hacia el interior y entre ellas se sitúan diversos complejos arquitectónicos. Ejemplo: Minas Tirith.

Adicionalmente, cualquier castillo puede ver aumentado su VMF si en su construcción se han utilizado tecnologías muy avanzadas, han sido fortalecidas mediante la magia, o el terreno donde se han construido es muy favorable. Todo ello a discreción del Director de Juego.

Además, también deberá determinar si la cultura/raza que construya la fortificación dispone de la tecnología suficiente para hacerlo. Realizaremos las siguientes distinciones de Tecnologías:

Primitivo: construcciones defensivas de madera primitiva. Fosos, empalizadas alzadas en tierra, cuevas. Las viviendas suelen ser cuevas o chozas.

Básico: construcciones defensivas de madera avanzada. Torres cuadradas de pequeño tamaño. Edificios de madera o piedra.

Medio: construcciones defensivas de piedra primitiva. Torres cuadradas de medio o gran tamaño, torres redondas de pequeño y mediano tamaño. Puertas y portalones primitivos.

Avanzado: construcciones defensivas de piedra avanzada. Torres de cualquier tamaño, redondas o cuadradas. Puertas y portalones avanzados.

Legendario: construcciones de piedra avanzada con tecnología muy desarrollada. Grandes puertas fortificadas. Solo los elfos y

los enanos son aún capaces de crear estas fortificaciones si se lo proponen, puesto que la mayor parte de sus fortalezas fueron creadas en tiempos mejores. De la misma manera, las únicas construcciones legendarias Númenóreanas que siguen en pie fueron construidas durante la Segunda Edad o principios de la Tercera.

Ejemplos de fortificaciones y ciudades de la Tierra Media	
Lugar	VMF
Angrenost (Isengard), Khazad Dûm (Moria), Barad-Dûr	10
Minas Anor (Minas Tirith), Monte Gundabad, Dol Gûldur	9
Aglarond (Cuernavilla), Carn Dûm (fortaleza), Torres de los Dientes, Aradhrind, Umbar	8
Lond Ernil (Dol Amroth), Fornost Erain, Cameth Brin, Ciudad de los trasgos, Carach Angren	8
Minas Ithil (Minas Morgul), Monte Gram, Cirith Ungol, Durthang, Carn Dûm (ciudad), Mithlond (Puertos Grises), Caras Galadhon, Azanulimbar-Dûm, Amon Sûl	7
Pelargir, Tharbad, Nan-i-Naugrim, Tir Anduin, Edhellond	6
Osgiliath, Tharagron, Linhir, Forlond, Harlond, Morthondost	5
Metraith, Suduri, Maethelburgo, Burh Widu, Buhr Ailgra, Bar Lithryn, Onodriith, Calmirië, Calembel, Ethring	4
Esgaroth, Riavod, Ciudad de los descariados, Dunlostir, Haerlond, Kas Shadoul	3
Bree, Larach Duhnnan, Valle	2
Cavada Grande, Hobbiton, Annúminas	1 (no tiene)

Artefactos de Asedio

El objetivo de los artefactos de asedio es, por supuesto, debilitar las defensas de los castillos para que el ejército atacante pueda entrar en él. En términos de juego reducen o anulan el VMF de la fortificación, de tal manera que cada artefacto otorgará un penalizador al VMF. Se conseguirá anularlo si llega a 1, tratándose cualquier valor inferior como 1. Para simplificar, se supone que en toda fortificación existen los medios adecuados para intentar contrarrestar los artefactos. Por ejemplo, ante todo asedio ayudado por escaleras los defensores tienen herramientas diseñadas para hacerlas caer de nuevo. El correcto uso de los artefactos de asedio, y el adecuado contra-uso por parte del defensor ya viene reflejado en la habilidad de Tácticas de ambos líderes, por lo que no habrá que entrar en más detalle.

Se pueden combinar diferentes tipos de artefactos para reducir más el VMF, pero el uso de varios del mismo tipo solo cuenta

una vez, a no ser que se tengan muchos más de los necesarios y se puedan utilizar. Por ejemplo, un ejército que tenga un ariete de guerra (-2) y dos catapultas medias (-3) tendrá un -5 total a la hora de atacar una fortificación de tipo *Castillo amurallado* de pequeño tamaño. Pero el hecho de tener 2 catapultas **no** le dará un -8 (-2-3-3). Será el Director de Juego quien determine si el ejército cuenta con el número necesario de artefactos de un mismo tipo, y si estos son útiles, variando el penalizador según se tengan de más o de menos. Por ejemplo, una única catapulta para atacar Pelargir es insuficiente, e incluso el DJ puede decidir no otorgar el penalizador.

De la misma manera, tampoco se pueden acumular penalizadores de artefactos del mismo tipo, pero de distinta potencia. Solo se tendrá en cuenta el penalizador más grande. Por ejemplo, si se disponen de catapultas medias y pesadas, solo se cogerá el modificador de las pesadas. Eso sí, el número que se tiene del rango inferior pueden ayudar a cumplir con el número mínimo de unidades para el asalto, a criterio del DJ.

El Director de Juego también deberá determinar si la cultura/raza que ataque la fortificación dispone de la tecnología necesaria para construir el artefacto y saber usarlo. Además, suelen requerir personal experimentado para manejarlo y/o transportarlo, por lo que un ejército que adquiera los artefactos, pero no sepa como manejarlos, **no** se beneficiará de los penalizadores. En los apéndices se muestran los niveles tecnológicos de las culturas y razas más destacadas de la tierra media.

Casi todos los artefactos deben de ser construidos o montados cerca de la fortaleza, y llevados hasta la escena del ataque. Los más sencillos, como los arietes improvisados, se pueden construir antes del ataque. Otros, como las escaleras no requieren construirse y solo necesitan ser transportados. Los más avanzados no pueden construirse por entero cerca de la fortaleza: estarán separados en piezas que serán llevadas en grandes carromatos a los puntos de destinos, donde se montarán y prepararan para su uso. Todo ello conlleva unas jornadas de preparación (de 8 horas cada una, ver *Como resolver la batalla*) previas al asalto que, de no llevarse a cabo, impedirán el uso del artefacto. Normalmente los líderes de los ejércitos preparan primero todos los artefactos y después realizan el ataque, con todos los penalizadores. Si no se dispone de tiempo solo podrán atacar con lo elemental (escaleras, garfios y cuerdas, planchas, y quizás un ariete) mientras se van montando el resto de máquinas. Por supuesto, hasta que no se cumplan las jornadas de preparación de un artefacto no podrá ser utilizado, y su penalizador al VMF no será tenida en cuenta.

El Director de Juego también puede decidir otorgar penalizadores más altos si el artefacto está construido con materiales especiales (por ejemplo un ariete con cabeza de Mithril), tecnología avanzada (onagros de gran precisión) o reforzados mágicamente.

Reglas de Combate en Masas

Penalizadores al VMF				
Artefacto	VMF	Jornadas preparación	Nivel Tecnológico para construirlo	Nivel Tecnológico para manejarlo
Escaleras	0	0	Primitivo	Primitivo
Garfios y cuerdas (escaladas)	0	0	Primitivo	Primitivo
Garfios y cuerdas (derribar empalizadas de madera)	-1	0	Primitivo	Primitivo
Planchas	0	0	Primitivo	Primitivo
Torre de asalto ligera	-1	3	Básico	Primitivo
Torre de asalto media	-2	6	Básico	Básico
Ariete improvisado	-1	1	Primitivo	Primitivo
Ariete construido	-1	0	Básico	Primitivo
Ariete de guerra	-2	3	Avanzado	Básico
Balista	-1	3	Medio	Medio
Catapulta/onagro ligero	-1	3	Medio	Medio
Catapulta/onagro medio	-2	6	Avanzado	Medio
Catapulta/onagro pesado	-3	9	Avanzado	Avanzado
Túneles	-2	12	Avanzado	Avanzado

Algunas razas, como los enanos y los orcos, construyen sus fortalezas en montañas, montes o bajo tierra, lo que impedirá el uso de casi todos los artefactos, a excepción seguramente del ariete, ya que alguna puerta principal deberá de haber. Otras, como los elfos, se ocultan en los bosques, lo que impedirá el transporte de los artefactos si no se consigue conquistar antes el bosque.

Escaleras: sirven para que las unidades enemigas puedan flanquear los muros del enemigo. Solo se pueden usar si alcanzan la altura de las murallas/empalizadas. Se debe disponer de un elevado número de escaleras para que el atacante pueda introducir tropas en el castillo. Por contra, el defensor procurará quitarlas de sus muros. Algo tan fácil que por ello las escaleras **no** otorgan un penalizador al VMF. Simplemente son indispensables para poder asaltar un castillo, a no ser que se dispongan de medios más eficaces.

Garfios y cuerdas: pueden servir con dos propósitos. Para escalar los muros y empalizadas o para derribar empalizadas. En el primer caso se aplicarán las mismas consideraciones que con las escaleras. En el segundo solo se pueden aplicar para abrir pasos en las empalizadas de madera por donde puedan entrar los atacantes, pudiendo incluso servir de puentes improvisados ante fosos.

Planchas: normalmente de madera, aunque pueden reforzarse con metal. Solo sirven para sortear los fosos del castillo en puntos específicos del ataque, normalmente la puerta principal, de tal manera que tanto las fuerzas enemigas como otros

artefactos que lleven consigo, como arietes, puedan pasar. **No** otorga penalizadores al VMF, solo son un requisito indispensable para el ataque. Los asaltantes suelen llevar el número necesario para cubrir las partes principales de acceso. Sería casi imposible recubrir todo el foso en su extensión alrededor del castillo.

Torres de asalto: estructuras de madera con ruedas semejantes a torres que se sitúan al lado de los muros para que los atacantes puedan acceder dentro del castillo. Pueden tener techo para proteger de proyectiles a los asaltantes e incluso algunas están tratadas contra el fuego. Obviamente solo sirven si alcanzan la altura de las murallas y si no hay obstáculos que les impidan llegar.

Arietes: su objetivo es destruir las puertas principales de la fortificación, y solo podrá utilizarse si el camino a esta está disponible, lo que puede requerir disponer de planchas. Puede ser un ariete improvisado a partir de un árbol, una viga gruesa u otros medios, o haberse construido previamente como tal, con lo que tendrá asideros para quienes lo manejen y un mejor refuerzo. Los arietes de guerra son los más sofisticados, e incluyen plataformas móviles, cabeza de hierro, acero o algún material especial, un techo de madera para proteger a quienes lo manejan y mecanismos de cuerdas y poleas para hacer suspender del techo el ariete.

Los defensores contrarrestarán sus efectos intentando matar a quienes lo manejen, reforzando la puerta principal con piedras

y escombros, o quemándolo al echar aceite hirviendo y/o flechas incendiarias.

Balistas: máquinas de combate que usan el mismo principio que la ballesta de mano. Un gran proyectil de madera sale disparado hacia delante al tensarse una madera donde se sitúa. Su objetivo es destruir defensas de *madera*, dado que con las de piedra son inútiles, como puertas o empalizadas. Al lanzarse los proyectiles no se requiere que la máquina llegue hasta el blanco. Si se usa para destruir puertas no podrá conjuntarse con el ariete. Si se usa para derribar empalizadas de madera y se disponen de catapultas/onagros, solo se tendrán en cuenta los penalizadores de las catapultas, al ser más potentes.

Catapultas y onagros: máquinas que disparan proyectiles de piedra con el objeto de destruir las torres y murallas de piedra de un castillo y conseguir vías de acceso lo suficientemente anchas como para entrar.

Túneles: permiten acceder a los cimientos las murallas para derrumbar una parte importante de ellas, siempre y cuando no hayan sido edificadas sobre roca pura, en pantanos, montañas o en un tipo de terreno que impida realizarlos.

Se requiere de trabajadores especializados, dirigidos por un ingeniero o arquitecto experimentado. Algunas razas, como los enanos y orcos, siempre los tendrán debido a su modo de vida.

Los defensores podrán hacer contra-túneles con el propósito de llegar a los del atacante, antes de que alcancen los cimientos, y hacerlos derrumbar.

Las jornadas de preparación de los túneles se consideran como el tiempo necesario para llegar hasta los cimientos de la fortificación.

Luchando contra grandes y enormes criaturas

Siendo la Tierra Media un mundo tan variado en Bestiario es posible que los ejércitos también acaben enfrentándose a grandes y enormes criaturas (supergrandes en Rolemaster). Aquí ofreceremos una guía de las criaturas del Bestiario más habituales y, dentro lo que cabe, con mayores posibilidades de formar “ejércitos”, siendo tarea del Director de Juego adaptar, si lo quiere, aquellas otras que no aparezcan.

Podemos diferenciar dos tipos de situaciones: criaturas que son capaces de luchar formando su propio ejército, y aquellas que, por su gran poder, un solo individuo de su raza podría luchar como un único ejército.

Las grandes criaturas que pueden llegar a formar sus propios ejércitos son: Trolls, Muertos Vivientes (excepto Huargos, tratados aparte), Grandes Águilas, Arañas Gigantes, Huargos, Bestias Malignas, Ents/Ucornos, y Gigantes. Si alguno de ellos consiguiera ser muy poderoso también podría luchar solo. Otro caso diferente es el de los nueve Nazgûl, que bien pueden luchar juntos como por separado (o al menos alguno de ellos como el Rey Brujo).

Aquellas que por su poder podrían actuar por separado son: Dragones, Krakens (de mediano y gran tamaño) y Balrogs. Por supuesto también se podrían incluir Maiars poderosos, como luchó el propio Sauron en la guerra de la Última Alianza antes de enfrentarse a Gil-Galad, Elendil y compañía. Sea como fuere, su tratamiento debe de ser especialmente cuidadoso. Normalmente son criaturas inteligentes y no se pondrán a luchar ellas solas contra un ejército, más bien dirigirán sus propias fuerzas o intentarán no entrar en combate. Además, siempre procurarán aprovechar las ventajas del terreno para reducir el número de sus atacantes, de tal manera que un Kraken que se vea atacado por demasiados enemigos procurará refugiarse en zonas del pantano en las que solo puedan acceder unos cuantos.

Para saber bien el comportamiento de cada criatura me remito al suplemento de *Criaturas de la Tierra Media*, o a las descripciones que se hacen en los módulos oficiales. A continuación se muestran algunas indicaciones básicas:

Trolls: por Trolls también se entienden a los medio-trolls y Olog-Hai. Sus grupos suelen ser pequeños y se mantienen escondidos en cuevas de tierras salvajes. No suelen luchar contra ejércitos a menos que se organicen partidas de caza contra ellos, debido a los problemas que estén causando en la región, y se vean obligados a luchar. Solo en las ocasiones en que Sauron, el Rey Brujo u otra poderosa criatura los organice saldrán a luchar como ejércitos.

Obviamente los trolls comunes no podrán luchar a la luz del sol, a no ser que sea ocultada por extensas y negras nubes o humos, o por grandes masas de murciélagos enviados por los poderes oscuros.

Muertos vivientes: solo formarán ejércitos si son conducidos por un gran poder, como el Nigromante, para defender el territorio que ocupan, o un poderoso cometido, como el cumplimiento del Juramento Quebrado del Sendero de los Muertos, instado por el Heredero de Isildur.

Grandes Águilas: por supuesto, solo participan en los combates que el Señor de las Águilas dictamine, generalmente en combates decisivos para la paz en la Tierra Media. También participan en pequeñas escaramuzas contra orcos y huargos de las Montañas Nubladas.

Arañas Gigantes: suelen formar sociedades dentro de los bosques en los que habitan, pero raramente participan en grandes combates, a no ser que sea para defender su territorio. Aquellas arañas que han crecido demasiado y son tremendamente poderosas podrían dirigir arañas menores (generalmente sus propios vástagos), o tener el suficiente poder como para ser tratadas individualmente.

Huargos: tienen sus propios líderes, que les conducirán en caso de guerra. Suelen atacar en grandes manadas cuando un gran poder les obliga a ello, o por si solos si tienen sus propios intereses.

Recuérdese que estas criaturas son muertos vivientes con forma

de lobo, y que muchos de los “huargos” que montan los orcos son lobos vivos (lobos de guerra), aunque también hay casos de colaboración entre los huargos verdaderos y los orcos.

De todas maneras, se pueden utilizar los modificadores por terreno de los huargos para tratar a todos los lobos, en especial los más proclives a combatir: los lobos blancos y los lobos de guerra.

Bestias malignas: cuando están en libertad se encuentran en pequeños grupos que defenderán sus territorios, normalmente en las altas tierras del Norte. Las bestias malignas de Sauron son utilizadas como monturas para los Nazgûl u otros siervos, pero no suelen formar ejércitos.

Ents/Ucornos: es muy extraño que los Ents y los ucornos decidan formar ejércitos, y normalmente solo lo harán tras largas asambleas y si la guerra repercute enormemente en sus bosques o en el destino de la Tierra Media. La mayor parte de los conflictos con Ent son aquellos en los que un ejército enemigo, normalmente orcos, entra dentro de sus bosques. La línea de actuación normal es que uno o varios Ents dirijan grupos de ucornos. Algunos de los Ents más importantes podrían luchar contra pequeños grupos por sí mismos.

Gigantes: los gigantes se mantienen aislados en sus montañas y no suelen descender a las tierras bajas. Solo en ocasiones algún individuo errático decide bajar a buscar comida. De la misma manera que los Ents, algunos gigantes adultos podrían luchar solos contra masas de gente.

Nazgûl: aunque en alguna ocasión los nueve jinetes negros han actuado en conjunto contra pequeños ejércitos (como los montaraces del Norte en la Guerra del Anillo), lo normal es que dirijan sus propios ejércitos. Tampoco suele ser habitual que un Nazgûl luche solo contra un grupo de soldados, aunque tenga poder para ello.

Dragones: estas legendarias criaturas suelen ser las más proclives, dentro de lo que cabe, a luchar contra ejércitos enteros de hombres, bien porque quieren adquirir algún tesoro o porque han creado los suficientes problemas en una región como para que sus habitantes se envalentonen en intenten acabar con él.

No obstante los dragones no son tontos, y por muy poderosos que sean saben que una unidad de hombres bien dirigidos y que tengan la oportunidad de atacarle en el suelo, rodeándolo, podrían acabar con él, por muchos que mate el dragón. Por lo tanto, al igual que casi todas las bestias, buscará el mejor momento y campo de batalla para atacar. Su mejor arma es el miedo y la intimidación, que hará que cientos de hombres se den a la fuga y pueda matarlos a placer. Siempre que sea posible, un dragón alado atacará desde el aire, donde solo pueden alcanzarle con flechas. Si no puede volar, o es un dragón no alado, procurará alcanzar terrenos elevados como riscos, o cuevas subterráneas de tamaño suficiente donde pueda reducir el número de atacantes.

Solo los dragones más grandes y viejos suelen enfrentarse a

grandes ejércitos. Los pequeños o medianos lo harán contra unidades menores, prefiriendo regresar a la comodidad de sus moradas. En ocasiones especiales dos o más dragones podrían agruparse para atacar juntos, pero solo ante grandes incentivos y situaciones muy especiales, ya que normalmente son seres solitarios.

Krakens: normalmente los krakens no suelen atacar a menos que sean molestados, invadan el lugar que guardan, o tengan necesidad de comida. Los más pequeños no se atreverán a luchar contra un grupo numeroso de enemigos, prefiriendo esconderse. Solo los grandes atacarían a masas más grandes, eligiendo la huida y la ocultación si son demasiados.

Balrogs: de la misma manera que pasa con los dragones, los Balrogs prefieren el miedo para acabar con el enemigo. También volarán y usaran su magia para atacar sin ser atacados, aprovecharán las ventajas del terreno para reducir el número de atacantes o reunirán ejércitos que luchen por ellos.

Maiars y otros seres poderosos: en teoría, cada maiar, como Sauron, Gandalf, Saruman, o elfos y hombres muy poderosos podrían luchar por sí solos contra ejércitos si se vieran obligados a ello. En la práctica sería una situación tan especial que, como es lógico, es preferible no usar este sistema para entablar batallas con ellos. El sistema no está pensado para ello. Además, suelen ser seres tan relevantes que hay que tratarlos individualmente. Como Director de Juego no sería muy coherente hacerlos luchar simplemente por ver a cuantos pueden matar sin caer ellos mismos.

Calcular el VPC y el VCE en grandes criaturas

Sin embargo, tanto para unos como para otros se pueden seguir utilizando las mismas reglas que las vistas hasta ahora, ya que a final de cuentas el mejor indicador de poder es el nivel. Queda como opción personal que el Director de Juego decida otorgar bonificaciones especiales a las criaturas, según sus poderes particulares, aunque personalmente creo que en la mayor parte de los casos el nivel ya basta. En el siguiente capítulo se hablara de las ventajas más evidentes que tienen en combate.

Para calcular el VPC usaremos exactamente el mismo sistema. Las bonificaciones por armadura se trataran como la armadura corporal de cada criatura, mientras que se considerarán “culturas bárbaras” las siguientes criaturas: Trolls, Muertos Vivientes, Arañas Gigantes y Gigantes. Aún así, podrían ser consideradas “culturas civilizadas” si alguna otra criatura de gran poder e inteligencia las ha preparado convenientemente para el combate. El resto de modificadores por calidad se aplican normalmente. Consúltese la tabla de modificadores por terreno y ya tendremos el VPC calculado.

Para calcular el Valor de Combate del Ejército (VCE) también podremos seguir con el mismo mecanismo. Es obvio que en aquellas criaturas que pueden formar sus propios ejércitos, como los huargos o los ents, el sistema es perfectamente aplicable.

Modificadores por terreno en grandes criaturas											
Tipo de tropa	Aire	Cam-po	Coli-nas	Bos-que	Bosque y Colinas	Mon-taña	Subte-rráneo **	Pantano	Desierto	Terreno nevado	Batallas navales
Trolls	Inútil	+0	+0	+0	+0	+0	+2	-1	+0	+0	-3
Muertos vivos	Inútil	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Grandes Águilas *	+3	-3	-3	Inútil	Inútil	+1	-15	-3	-3	-3	+0
Arañas Gigantes	Inútil	+0	+0	+2	+2	+0	+1	-1	-2	-2	Inútil
Huargos	Inútil	+1	+1	-1	+0	+0	-2	-2	+1	+1	Inútil
Bestias Malignas *	+3	-3	-3	Inútil	Inútil	+1	-15	-3	-3	-3	+0
Ents/Ucornos	Inútil	+0	+0	+2	+2	+1	+0	+0	+0	+0	Inútil
Gigantes	Inútil	+0	+0	-2	-2	+2	+0	+0	+0	+0	Inútil
Dragones *	+3	+0	+0	-1	-1	+1	+2	+0	+0	+0	+0
Krakens ***	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	Inútil	+2	Inútil	Inútil	+2
Balrogs *	+1	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0

No se tienen en cuenta ni a los Nazgûl, maiars u otros seres poderosos, al ser inadecuados de tratar. Si se quiere probar, tendrán un +0 por terreno en todas las tropas, aunque dependiendo de su naturaleza podrían verse impedidos o con modificadores negativos o positivos.

* Estas criaturas atacarán desde el aire siempre que sea posible. Para los dragones solo se cuentan los alados, por supuesto. En Batallas Navales siempre se considera que atacan desde el aire. En cubierta sería Inútil.

** El modificador está pensado siempre y cuando las criaturas usen pasajes y cuevas lo suficientemente grandes como para que cojan. Si caben, pero el sitio es demasiado estrecho tendrán un modificador de -1. No obstante, seres como los dragones y Balrogs son capaces de ampliar el pasaje por su propio poder.

*** Los Krakens no pueden luchar en tierra, siempre deberán de tener superficies de agua, ya sean ríos, lagos, pantanos, mares, etc. En las batallas navales atacan desde el mar.

El problema viene a la hora de adaptarlo cuando nos enfrentamos contra una única y poderosa criatura. Si nos ceñimos al sistema estándar, observaremos que la gran criatura sale perdiendo poder. Pongamos por ejemplo que tenemos un ejército de guerreros jóvenes de nivel 1, cuyos modificadores por calidad, terreno, etc, son en total cero. Los pobrecitos deben de enfrentarse a un enorme dragón de nivel 30. ¿Cuántos soldados se necesitan para "igualar las tornas"? Pues los mismos que el nivel de la enorme criatura: 30.

Por parte de los guerreros jóvenes:

$VCE = 1 (VPC) \times 30 (su\ número) / 1 (bando\ más\ pequeño, el\ dragón) = 30.$

Por parte del dragón:

$VCE = 30 (VPC) \times 1 (su\ número) / 1 = 30.$

Como observamos, ambas fuerzas ya están igualadas. ¿Pero un dragón de nivel 30 no debería de merendarse a 30 guerreros de nivel 1? Usando el sentido común, por supuesto. Usando las reglas del Señor, y si imaginásemos por un momento que tenemos a 30 personajes jugadores de nivel 1, guerreros, seguro que entre todos podrían acabar con él, aunque quizás morirían

20 o 25. Quien sabe, nunca me puse a probarlo. Pero aquí estamos suponiendo muchas cosas. En primer lugar que los guerreros jóvenes son muy valientes, ya que no se aminalan ante un dragón. Segundo, que pueden luchar, ya que si el dragón vuela... Tercero, ¿que armas llevan? Ya que a la hora de calcular críticos las armas normales hacen menos daño que las mágicas. Cuarto: ¿como simulamos que los críticos A se ignoran en grandes criaturas y los A, B en enormes (en rolemaster)? Todo ello lo veremos en el siguiente capítulo.

Cómo resolver la batalla

Por batalla se entiende un enfrentamiento entre los contingentes participantes que durará más o menos horas dependiendo de la composición de todas las fuerzas (a decisión del DJ). Una regla opcional es estimar la duración de la batalla entre 5 y 8 horas, de tal manera que en un mismo día un ejército puede participar hasta tres veces como máximo, en jornadas diferenciadas de 8 horas (mañana, tarde y noche). Eso sí, si después de dos jornadas de combate no descansa una, en el tercer combate se le considerará “Exhausto”, y en la cuarta jornada estará obligado a descansar, y se le considerará “Incapacitado para luchar”.

Dado que ser de día o de noche es importante a la hora de luchar con ejércitos formados por orcos, trolls u otras criaturas, para simplificar consideraremos que en primavera y verano las jornadas de mañana y tarde es de día, y la de la noche no. En otoño e invierno solo la de mañana será de día y la de la tarde y la noche no. No obstante el Director de Juego siempre puede matizarlo a su conveniencia.

En la duración de cada jornada no solo se cuenta el enfrentamiento de por sí, si no también todas las maniobras, desplazamientos y tácticas que realizan los líderes para disponer sus ejércitos dispuestos para el combate. Por desplazamiento entendemos el movimiento de la unidad dentro del campo de batalla, y no a la distancia que puede recorrer un ejército que se desplaza de un punto estratégico a otro.

Resolución de la batalla

La batalla es resuelta por los comandantes de los dos ejércitos, que utilizan la Tabla de Resistencia. Ambos deben hacer una tirada, en la que deberán enfrentar su VCE contra el VCE de su oponente, utilizando el bonificador por Tácticas como modificador. Si no hay líder, habrá una penalización de -25 a la tirada, de la misma manera que si se combate “a la brava”, es decir, sin ningún tipo de estrategia. En este combate los soldados de ambos bandos se entremezclan desordenadamente y cada uno lucha por su cuenta.

A continuación deberán consultar el apartado de “Desenlace de la Batalla” para determinar cuál ha sido el resultado de la batalla.

En el caso de haber más de un tipo de unidad luchando, se realizará un enfrentamiento individual por cada grupo. Por ejemplo, en la alianza entre éothraim y Dúnadan contra orcos, habrá una primera tirada entre los éothraim y los orcos, y una segunda independiente de la primera entre los Dúnedain y los orcos. Después se tendrán en cuenta todos los resultados. El DJ decidirá lo que ocurre si un bando que luchaba con dos facciones ha conseguido resultados contradictorios, tendiendo a un resultado intermedio y lógico. Por ejemplo, si los orcos y los Dúnedains fallan sus TRS, y los orcos han ganado la TR a los

éothraim, y estos la han perdido, el DJ puede decidir que la mitad de los orcos que luchaban contra los dúnedains han roto filas y no volverán hasta el día siguiente, mientras que la otra mitad logra la victoria y pueden continuar luchando en la siguiente jornada.

Desenlace de la batalla

Ambos han fallado sus TRS: los planes de los comandantes se pierden en el caos reinante.

La fuerza con el VCE superior controla el campo de batalla, pero no puede perseguir a su oponente debido al desorden. Estará inmovilizada hasta el día siguiente (3 jornadas). Su nivel de moral se mantiene y, durante este tiempo se le considerará “Incapacitado para luchar”.

El bando más débil deberá abandonar el campo de batalla rompiendo filas. Podrá volver a organizarse al día siguiente si el líder saca una tirada difícil de liderazgo, modificado por la moral actual (+20 Alta y -20 Baja). Con un fracaso los soldados vuelven a sus hogares divididos en grupos. Un éxito parcial o casi éxito el ejército se reorganiza, pero el porcentaje de desaparecidos/rezagados aumenta en un 10%. Con un éxito se reorganiza. Otros resultados a decisión del DJ. Su nivel de moral se mantiene y, durante las tres jornadas de desorganización, se le considerará “Incapacitado para luchar”.

Ambos han pasado sus TRS: La fuerza con el VCE superior controla el campo de batalla, pero el bando con menor VCE realiza una retirada ordenada, lo que evita que sean perseguidos.

Ambos podrán luchar en la jornada siguiente, con su nivel de moral actual intacto.

Uno ha pasado su TR, el otro la ha fallado: El comandante que ha pasado la TR consigue una clara victoria.

El ejército derrotado puede ser perseguido si el ganador cuenta con tropas de caballería.

El ejército vencedor estará disponible para la siguiente jornada. Su nivel de moral aumenta en uno automáticamente.

El ejército perdedor podrá reorganizarse el día siguiente si el líder saca una tirada muy difícil de liderazgo (ver más arriba), y además deberá de hacer una tirada de moral. Durante este tiempo se le considerará “Incapacitado para Luchar”.

Desenlace de las batallas en fortalezas

Ambos han fallado sus TRS: el ataque ha fallado.

La fuerza asaltante se retira rompiendo filas y podrá reanudar el ataque al día siguiente (3 jornadas) si el líder saca una tirada difícil de liderazgo (ver más arriba). La moral se mantiene y,

durante este tiempo se le considerará “Incapacitado para Luchar”.

El defensor vencedor también romperá filas y no podrá perseguir a los atacantes. Podrá rechazar nuevos ataques en la jornada siguiente. La moral se mantiene.

Ambos han pasado sus TRS: el ataque ha fallado.

La fuerza asaltante se retira con orden y permanece fuera de la fortaleza. Podrá realizar un nuevo asalto al día siguiente, y luchar fuera de las murallas, si es necesario, en la jornada siguiente. La moral se mantiene.

El defensor victorioso no puede aprovechar la retirada del perdedor. Podrá rechazar nuevos ataques en la jornada siguiente. La moral se mantiene.

El atacante pasa su TR, el defensor la falla:

El ataque tiene éxito y la fortaleza es tomada. Los defensores supervivientes son capturados. Los asaltantes suben un nivel de moral.

El atacante falla su TR, el defensor la pasa: el ejército atacante se retira en desorden y el defensor puede perseguirlo si tiene tropas de caballería.

El ejército vencedor aumenta en uno su moral y estará disponible para la siguiente jornada.

El ejército perdedor podrá reorganizarse el día siguiente si el líder saca una tirada muy difícil de liderazgo (ver más arriba), y además deberá de hacer una tirada de moral. Durante este tiempo se le considerará “Incapacitado para Luchar”.

Ejemplo: El encuentro descrito anteriormente de los ejércitos de éothraim (VCE 7) y orcos (VCE 5) acaba en un combate. El comandante éothraim tiene una habilidad de 30 en Tácticas, mientras que el general orco tiene 20 en Tácticas. El nórdico saca una tirada de $38+30 = 68$, lo que supera el 44 necesario para resistir la ferocidad de los orcos. El comandante orco saca un $24+20 = 44$, inferior al 56 necesario para detener la carga de los éothraim. Los orcos rompen filas y son perseguidos por los jinetes nórdicos.

Pérdidas del ejército

Cuando se ha decidido el vencedor en un campo de batalla, los comandantes deberán determinar las pérdidas por sus respectivos bandos. Un bando puede tener seis resultados diferentes en una batalla o un asalto. Si el líder es capturado o muerto, el DJ decidirá cual de los dos resultados es más apropiado que ocurra, dependiendo del carácter del comandante o de diversas circunstancias de la batalla. Si es un PJ, resolver aparte.

Ejército victorioso: 5% muertos, 10% heridos, 0% prisioneros, 0% desaparecidos / rezagados.

El ejército se retira con orden: 5% muertos, 10% heridos, 5% prisioneros, 10% desaparecidos / rezagados.

El ejército se retira rompiendo filas: 10% muertos, 15% heridos, 10% prisioneros, 15% desaparecidos / rezagados, 5% líder capturado / muerto.

El ejército es derrotado pero no es perseguido por la caballería: 15% muertos, 15% heridos, 15% prisioneros, 15% desaparecidos / rezagados, 10% líder capturado / muerto.

El ejército es derrotado y perseguido por la caballería: 25% muertos, 15% heridos, 20% prisioneros, 20% desaparecidos / rezagados, 20% líder capturado / muerto.

Ejército derrotado dentro de una fortaleza: 20% muertos, 15% heridos, 65% prisioneros, 0% desaparecidos / rezagados, 65% líder capturado / muerto (sino logró escapar por una puerta secreta antes de la toma de la fortaleza, o mediante alguna treta similar).

Las consideraciones sobre los supervivientes son las siguientes:

Soldados heridos: Según estos cálculos los soldados considerados como heridos pueden seguir formando parte del ejército, aunque no podrán luchar hasta que se recuperen. Quienes hayan sufrido heridas más graves que las incluidas en esta categoría estarán muertos (habiendo muerto poco después de la batalla) o desaparecidos / rezagados (que han sido dejados atrás). Normalmente cada día se va recuperando una sexta parte de los heridos.

Prisioneros: El destino de los prisioneros de guerra depende de la naturaleza de sus enemigos. Los ejércitos del oeste a menudo desarman y dejan libre a sus cautivos humanos después de una victoria. Por ejemplo, después de la batalla de Cuernavilla los dunlendinos hechos pudieron regresar a sus hogares después de haber pronunciado un juramento de no volver a atacar a Rohan. Los ejércitos menos civilizados pueden esclavizar o incluso masacrar a sus prisioneros, según la situación. Las criaturas malvadas podrían incluso devorarlos. Pocos ejércitos se preocupan por capturar orcos, que generalmente no se rinden nunca.

Desaparecidos/rezagados: de los soldados incluidos en esta categoría no se puede recuperar ninguno en un corto plazo de tiempo. La mitad de ellos, los desaparecidos, podrán acabar volviendo a sus hogares si su ejército consigue mantener los territorios que hay hasta ellos. Si no, el ejército enemigo habrá conquistado esos territorios y no podrán volver a sus tierras, no volviéndose a saber de ellos (perdidos, capturados más tarde, muertos,...). La otra mitad, los rezagados, podrán volver a contactar con su ejército un día más tarde (3 jornadas) si este logra ganar en las siguientes batallas. Si no, serán capturados por el ejército enemigo (ver apartado anterior).

Ejemplo: Los éothraim victoriosos han sufrido unas pérdidas relativamente aceptables: 28 muertos y 55 heridos. Los orcos han sido aplastados y perseguidos, con 159 muertos. Según los cálculos, se deberían haber capturado 127 enemigos. Sin embargo, como el DJ conoce los sentimientos de los éothraim hacia estas criaturas, decide que todos ellos fueran masacrados, lo que asciende el total de muertos a 286.

Otros 127 orcos quedaron rezagados durante la caótica huida y nunca se volvió a saber de ellos (desaparecidos / rezagados). La mayoría de ellos probablemente murieron más tarde debido a sus graves heridas, o bien decidieron que sería buena idea regresar a sus hogares.

Sólo 128 guerreros ilesos y otros 96 guerreros heridos consiguieron regresar a su fortaleza en las Montañas de la Ceniza, sin volver a batallar.

Desenlace de las batallas navales

Las siguientes reglas están pensadas para la resolución de batallas en acciones de abordaje. Para ver si un barco aborda a otro se utilizarán las reglas de Navegación. En la batalla pueden participar todos los barcos que estén conjuntamente amarrados, y se sumará la tripulación de cada barco a su facción correspondiente.

El Valor de Puntos de Combate (VPC) y el Valor de Combate del Ejército (VCE) de los soldados que participan se debe calcular de la manera habitual.

El DJ podría decidir otorgar un modificador negativo a las tiradas de ambos comandantes si la batalla se libra con mal tiempo, desde un -10 por una lluvia normal hasta un -50 por fuertes vientos y lluvia abundante.

Una batalla naval requiere consideraciones diferentes para determinar el desenlace y las pérdidas.

Ambos han fallado sus TRS:

Los planes de los comandantes se pierden en el caos reinante. El combate entre los barcos participantes cesa rápidamente cuando ambos se ven separados por las condiciones climáticas y las defectuosas órdenes de sus comandantes. Los barcos se separan y sus capitanes decidirán lo que ocurre a continuación.

Ambos podrán luchar en la siguiente jornada, si es necesario, y la moral se mantiene.

Ambos han pasado sus TRS:

La fuerza con el VCE superior logra la victoria, pero el bando más débil realiza una retirada ordenada, salvando el barco. Los barcos se separan y sus capitanes decidirán lo que ocurre a continuación.

Ambos podrán luchar en la siguiente jornada, si es necesario, y la moral se mantiene.

Uno ha pasado su TR, el otro la ha fallado:

El comandante que ha pasado la TR consigue una clara victoria. El barco (o barcos) enemigo resulta capturado, pero con un nivel de casco menos (ver reglas de navegación). Nótese que si el nivel de casco ya era el más bajo de todos, el barco derrotado es irre recuperable y se hunde. Podrán luchar en la siguiente jornada, si es necesario, y su nivel de moral aumenta automáticamente en uno.

Pérdidas de una batalla naval

Barco victorioso: 5% muertos. 10% heridos, 0% prisioneros, barco enemigo capturado o hundido.

El barco perdió contacto con el enemigo (ambos comandantes han fallado su TR): 5% muertos, 10% heridos, 0% prisioneros.

El barco se retira ordenadamente: 10% muertos, 15% heridos, 5% prisioneros.

El barco es derrotado: 20/25%* muertos, 25% heridos, 55/50%* prisioneros.

* Se debe aplicar el primer valor si los miembros de la tripulación saben nadar y sus armaduras lo permiten, y el segundo a los que no sepan nadar o se hundan por el peso de su armadura (cayeron al agua en el transcurso del combate).

Desenlace con grandes y enormes criaturas

A la hora de luchar contra grandes y supergrandes criaturas hay que reflejar las características especiales que tienen, como el ataque de miedo, la invulnerabilidad a críticos menores, el tipo de arma que se usa contra ellos, etc.

Dado que la mayor parte de las criaturas obligan a hacer TRs de miedo contra alguien que se enfrente a ellos, o simplemente es lógico que impongan verdadero terror, cada jornada de combate se deberá de pasar una tirada de moral, restando el nivel base de las criaturas. Si además hay un líder especialmente temido se tendrá en cuenta el modificador de calidad *Aterrorizados*.

Ejemplo: Un grupo numeroso de orcos invade estúpidamente el bosque de Fangorn. Bárbol detecta la incursión y dirige a un grupo de Ucornos, de nivel 25 de base, para aplastarles. En cada jornada de combate, los orcos deberán de hacer una tirada de moral con un -25. Como además tienen que vérselas con Bárbol, un Ent tremendamente peligroso, estarán Aterrorizados (-1 en calidad, -10 adicional a la tirada de moral).

Además hay que diferenciar entre criaturas que pueden luchar en grupo o las que tal es su poder que pueden luchar individualmente. En la mayor parte de los casos podemos hacer coincidir a las grandes criaturas con aquellas que pueden formar ejércitos (Trolls, Muertos Vivientes, Grandes Aguilas, Arañas Gigantes, Hurgos, Bestias Malignas, Ents/Ucornos, y Gigantes), y las enormes criaturas con aquellas que luchan individualmente (Dragones, Krakens, Balrugs u otros seres).

Grandes criaturas y ejércitos: para reflejar que es más difícil dañar a estas criaturas se reduce en un 5% cada porcentaje de pérdidas de muertos y heridos, y desaparece el resultado de prisioneros. Este último no tiene demasiado sentido, ya que no se suelen hacer prisioneros de grandes criaturas, o no se podrían mantener cautivos. Solo si hay un especial interés se podría conseguir capturar a uno o dos individuos, pero siempre bajo la

aprobación del Director de Juego.

Ejemplo: un ejército de enanos consigue derrotar a un grupo de Trolls que asolaban las colinas cercanas a Moria. Los Trolls son derrotados, pero como los enanos no disponen de caballería, no son perseguidos. Normalmente las pérdidas serían de 15% muertos, 15% heridos, 15% prisioneros y 15% desaparecidos/rezagados. Al ser grandes criaturas el resultado final será de 10% muertos, 10% heridos y 15% desaparecidos/rezagados.

Enormes criaturas, un solo individuo: como solo hay una criatura, no se pueden aplicar los porcentajes con el mismo significado que hasta ahora. Para reflejar su gran resistencia, desaparecen los porcentajes de prisioneros y desaparecidos/rezagados, y el muertos y heridos se suman, siendo el porcentaje de daño que se le ha echo. Cuando llegue a 100% morirá. Si la criatura es extremadamente poderosa, incluso dentro de las grandes criaturas, el DJ puede decidir que solo se aplique el porcentaje de muertos como daño recibido, y obviar el de heridos.

El Director de Juego debería determinar cuando debería intentar huir un ser tan poderoso, según las heridas que tenga, ya que una única criatura no necesita reorganizarse si pierde, etc. También deberá interpretar cada resultado individualmente.

Por último, ¿cómo se interpreta la habilidad de tácticas cuando se lucha contra un único individuo? Por parte del ejército está claro, la mejor manera de vencerla. Por parte de la criatura la mejor manera de aprovechar sus habilidades, poderes, magia, etc, para derrotar al enemigo.

Ejemplo: un valeroso ejército de elfos decide luchar contra un poderoso dragón. En la primera Jornada los elfos pasan la tirada de moral satisfactoriamente, y el resultado de la batalla es que ambos han pasado sus TR's. El dragón, que tenía el VCE mas alto, controla la batalla, pero los elfos han conseguido retirarse ordenadamente. El daño infligido al dragón es del 15% (5% muertos + 10% heridos en ejército victorioso, resto de resultados obviados). Los elfos se reorganizan y en la siguiente jornada vuelven a enfrentarse al dragón. No solo consiguen pasar la tirada de moral, sino que además ganan la batalla (el dragón no pasa su TR y ellos sí). Como no tienen caballería, no le pueden perseguir, y el dragón sufre un 30% de daño (15% + 15%), que unido al 15% anterior ya lleva un 45%. Como es una sola criatura, no tiene que reorganizar a nadie mas que a sí mismo, por lo que podría seguir luchando.

Consideraciones adicionales: existen algunas situaciones especiales que hay que tener en cuenta:

Criaturas que vuelan: las Grandes Águilas, Bestias Malignas, Balrogs, la mayor parte de los Dragones... Existen criaturas aladas que pueden hacer ataques a distancia o incluso picados de tal manera que el ejército adversario no puede defenderse. A efectos de juego, el ataque se resuelve normalmente, pero, a no ser que la unidad en tierra disponga de proyectiles, **fallará automáticamente** la TR, mientras que las criaturas voladoras

deberán de tirar para ver si ganan. Si el ejército dispone de proyectiles hay que tener en cuenta si son sus armas principales o no.

Ents: normalmente los Ents (enormes criaturas) aparecerán dirigiendo grupos de ucornos (grandes criaturas). Dada la clasificación habitual, los Ents/Ucornos pueden formar ejércitos. ¿Pero que ocurriría si los Ents formaran un único ejército aparte? Solo se ha dado una vez, cuando atacaron Isengard, encargando a los Ucornos, con algunos Ents líderes, ir hacia Cuernavilla. En este caso no nos ajustamos a la regla normal de asociar grandes criaturas con ejércitos, y enormes con individuos poderosos, sino que tenemos la combinación de enormes criaturas formando ejércitos. Pues sencillamente reducimos el porcentaje de muertos y heridos en un 10%, en vez de un 5%, y seguimos obviando el de prisioneros.

Muertos vivientes: con estas criaturas la cosa se complica. Existen varias situaciones especiales, a las que daremos reglas sobre como tratarlas. Si un muerto viviente cumple mas de una se aplicaran todas las ventajas, pero si algunas se contradicen se deberá de aplicar la combinación más lógica con las descripción que se hace de la criatura.

Por una parte existen los muertos vivientes a los que les afectan las armas normales (zombis, esqueletos,...). Con estos solo hay que considerar que si el ejército adversario controla el campo de batalla tendrán tiempo suficiente para acabar definitivamente con los "muertos" (quemando los restos de esqueletos, esparciendo los tesoros de los tumularios...). Pero si no es así, dada la regeneración de los muertos vivientes, los "muertos" volverán a la no-vida, considerándose heridos.

Por otra parte están los que solo se puede dañar con armas mágicas (fantasmas, espectros,...). Es decir, si se les ataca con armas normales solo se tendrá en cuenta el porcentaje de desaparecidos/rezagados, ya que no se les hace ningún daño. Esto hace muy poderoso al ejército de muertos vivientes, claro está, ya que pocos son los ejércitos que tienen armas mágicas entre sus soldados.

También tenemos a muertos vivientes que son grandes criaturas y a los que no lo son. Para los últimos no se les aplicarán las ventajas de gran criatura, y el porcentaje de prisioneros se añadirá al de muertos.

Para qué sirve este sistema de reglas

Nótese que con estas reglas se considera cada batalla como un "todo": primero se calcula la fuerza de cada ejército y después se tira por un resultado final único. Obviamente, este sistema no está pensado para que los jugadores manejen un único ejército y se divida el ataque en "fases" de tal manera que se puedan aplicar diferentes estrategias, recibir refuerzos, etc. Más bien el sistema intenta reflejar grandes batallas entre ejércitos divididos en varias unidades y esparcidas en puntos estratégicos de un territorio extenso. Cada unidad se enfrentaría por si sola en una única TR. Las maniobras que podrían realizar los jugadores

serían la disposición de fuerzas en el campo de batalla, aprovechando las condiciones del terreno de la mejor manera posible, la resolución de cada batalla, y el estado de cada unidad para la siguiente jornada. Las tácticas estarían reflejadas en la habilidad de cada líder.

He preferido este sistema por su relativa simplificación y rapidez. Los enfrentamientos individuales podrían resultar demasiado complicados y enrevesados, con demasiados factores a tener en cuenta, más propios de Wargames. No obstante, con este sistema se puede seguir resolviendo un único enfrentamiento entre ejércitos, aunque sea tan rápido.

Otra ventaja, pensada directamente en la descripción que en los módulos oficiales se hace de los ejércitos de la Tierra Media, es la cómoda agrupación/disgregación de unidades que tiene, de tal manera que el Director de Juego podrá determinar, según la experiencia, con cuantas unidades será conveniente jugar para que el combate se resuelva en un tiempo de juego mas o menos apropiado. Por ejemplo, los ejércitos Dúnedain suelen estar divididos en compañías y unidades menores. El ejército Real Gondoriano de Lebnin está formado por entre 1000 y 1500 soldados, divididos en 10-15 compañías de 100 hombres cada una. A su vez, cada compañía está formada por 5 unidades menores de 20 hombres. Según el tiempo que haya disponible para la partida, y las ganas que tengan los jugadores de alargarse en ella, un Director de Juego puede decidir hacer un único enfrentamiento del ejército contra sus enemigos o disponer un campo de batalla donde situar cada compañía e ir resolviendo los combates con el adversario individualmente. Realizar todos los enfrentamientos con unidades de 20 hombres sería demasiado exagerado. Pero quizás si un PJ es capitán de una compañía se podría resolver sus combates individuales con los sargentos de las unidades menores, y que el DJ tenga en cuenta su resultado final a la hora de realizar el “gran combate” con el ejército principal.

Mi consejo es que a la hora de realizar combates en los que participen PJ's como líderes se hagan las particiones del ejército, en un tamaño adecuado, para dar más juego a la guerra, mientras que cuando el Director de Juego necesite resolver un conflicto general en el que no participen jugadores opte por englobarlo todo en un ejército y hacer una única tirada, en aras de la rapidez. De todas maneras, lo mejor es que la experiencia y el común acuerdo entre los personajes jugadores y el DJ sea lo que se imponga.

Otra tarea del Director de Juego es establecer la duración de cada jornada. Normalmente se divide el día en 3 jornadas de 8 horas cada una. Si los enfrentamientos son entre unidades de poco tamaño, el DJ podría reducir la jornada de combate a menos horas. De la misma manera, según la agrupación que hayamos hecho de los ejércitos, el mismo combate podría tardar más o menos jornadas si lo resolviéramos de una manera o de otra. Por ejemplo, si hacemos un único combate global el tiempo total será de una jornada, mientras que si dividimos el ejército seguramente serán de varias más, ya que algunas vencerán y

otras perderán, y los supervivientes de ambos ejércitos seguirán enfrentándose. Será pues labor del master determinar la duración total del combate, según el número y composición de los ejércitos participantes, cuando se realicen agrupaciones de unidades.

Finalmente, uno de los principales problemas que nos podemos encontrar es el enfrentamiento con ejércitos que tienen diferentes organizaciones. ¿Qué ocurriría si el ejército gondoriano anterior se enfrentara contra una masa de guerreros dunlendinos de las Tierras Brunas? Si hacemos una única tirada no hay inconveniente: agrupamos todos los soldados, tiramos por la habilidad de cada comandante y asunto resuelto. Pero si dividimos a los gondorianos en Compañías, cada una de ellas dirigida por un Capitán, ¿como dividimos a los dunlendinos? Normalmente las características militares de los hombres brunos en los módulos oficiales dividen al ejército en guerreros veteranos, adultos y jóvenes, lo cual no quiere decir que haya una unidad de guerreros veteranos, otra de adultos y una final de jóvenes, si no que son una masa total compuesta por guerreros de diferente experiencia. Todos ellos estarán dirigidos por un único líder, no habiendo líderes menores que dirijan tropas menores. En estos casos se agrupan a todos los guerreros, calculando la media correspondiente tal y como se explicó en el capítulo anterior, y a la hora de enfrentarlos contra los gondorianos, que se han establecido en compañías y están mejor organizados, el Director de Juego irá haciendo divisiones adecuadas, pero no iguales, sino dispares, de los dunlendinos. La “fuerza principal” seguirá siendo dirigida por el único comandante de los dunlendinos, pero el resto de ellas se quedará sin líder y luchara sin él. Una clara desventaja, pero esto es lo que suele suceder cuando un ejército no se organiza. Como mucho, y si el DJ lo considera adecuado, las unidades sin comandantes pueden ser lideradas por un guerrero veterano, aunque con una habilidad de tácticas algo reducida.

La moral

La moral es un factor importante de cara a la resolución de los combates. Los tres niveles posibles de moral son Alta, Media y Baja. Todos los ejércitos tienen una moral base determinada por la raza a la cual pertenecen. Al principio de una campaña militar, su moral será la base, y esta irá variando según la resolución de las batallas. No obstante, cada semana que un ejército pase sin luchar, su moral actual aumentará o disminuirá en uno hasta alcanzar el nivel base.

Baja: propia de aquellas culturas en las cuales la guerra es contradictoria a su propia naturaleza, o que sólo han formado ejércitos para mantener el orden y defenderse.

Normal: propia de aquellas culturas a las que la guerra ha llegado a sus hogares y deben vigilar las fronteras de sus territorios.

Alta: propia de culturas que cada cierto tiempo realizan campañas militares. Suelen poseer un ejército permanente (Dúnedains), o se han visto envueltas en guerras transcendentales que determinan el curso de la historia (elfos y enanos), o fueron creadas específicamente para la guerra (Uruk, Olog,...).

Consúltense los apéndices para conocer la moral base de cada raza.

Tiradas de moral

Para ver si la moral varía en una guerra el líder realizará una tirada de Moral, sumando oratoria, ante una de las siguientes situaciones:

- Se indique en el apartado *Desenlace de la batalla*.
- El líder quiera alzar la moral por su propia cuenta. En este último caso la acción se intentará antes de la batalla, o incluso en medio de ella si es posible que el líder hable a sus hombres. En ambos casos será el Director de Juego quien determine si se puede o no hacer.
- Cada jornada que el ejército se enfrente a grandes o supergrandes criaturas (ver mas adelante).

En el caso de que no exista líder, bien porque ha muerto o ha sido capturado, obviamente no se sumará Oratoria y se aplicará un bonificador de -25 a la tirada.

Por último, hay que tener en cuenta los prejuicios de las razas y culturas que se enfrentan entre sí, mencionadas en el capítulo de Descripción de Razas y Culturas del libro de reglas o en los suplementos pertinentes.

Qué hacer ante un motín o pánico

Un ejército entrará en motín o pánico dependiendo de la situación que ha causado la tirada de Moral. En el caso **1** puede ocurrir tanto un motín como pánico, siendo el Director de Juego

quien decida qué se aplicará, según las circunstancias personales de la guerra. En el caso **2** solo se puede producir un motín, mientras que en el **3** solo pánico.

Tabla de Moral	
Tirada	Resultado
-26 o menos	El ejército se amotina o entra en pánico.
-25 a 04	Si no estaba en <i>baja</i> : se reduce a <i>baja</i> . Si ya estaba en <i>baja</i> : motín o pánico.
05 a 75	-1 nivel. Si ya estaba en <i>baja</i> : motín o pánico.
76 a 90	se mantiene
91 a 110	se mantiene
111 a 175	Si fue por un discurso del líder: +1 nivel. Si no, se mantiene.
176 o más	+2 niveles.
+20	Moral actual Alta
+0	Moral actual Media
-20	Moral actual Baja
+10	Inspirados
-10	Aterrorizados
-10	Por cada derrota consecutiva.
+20	Si son orcos y han ganado la última batalla.
-20	Si son orcos y han perdido la última batalla.
+	Bonificación en Oratoria, si hay líder.
-25	Sin líder.
+20	Ante enemigos mortales u odiados, "por encima de todo".
+10	Ante enemigos a los que se desprecia, se desconfía o se desagrada.
-20	Ante enemigos de culturas amigas.
+20	Defendiendo tus propias tierras.
-10	Hambrientos
-20	Exhaustos
-30	Incapacitados para luchar.
-Nv	Nivel de un enemigo que sea Grande o Super Grande Criatura.

Si hay un **motín** deberá determinar si es provocado por uno o varios "contra-líderes" que lo dirigen, o si es un levantamiento general de las tropas, y que acciones van a realizar. Ideas de lo que puede ocurrir son las siguientes: ejecutan o capturan a su propio líder, continúan la guerra por su propia cuenta respetando nuevas normas, presionan a los altos mandos lo suficiente como para poner en ridículo al líder y que sea reemplazado, se convierten en mercenarios, se pasan al otro ejército, abandonan la guerra y vuelven a sus hogares... Las posibilidades son muchas. Además, y dependiendo de la raza y la cultura, el DJ deberá de pensar cual es la actitud de los altos mandos ante una unidad amotinada. En muchas ocasiones, y si disponen de tropas

adicionales para ello, la obligan a rendirse, capturando y/o aprisionando a los principales jefes de los amotinados.

En una situación de **pánico** todo es más fácil de resolver: la unidad se dispersa en varios grupos de hombres y se consideran a todos “Desaparecidos / rezagados”. Además, si una unidad enemiga está en condiciones de atacar en la jornada de pánico podrá hacerlo y se resolverá la batalla normalmente, solo que el atacante podrá hacer la tirada de Resistencia, mientras que el defensor la **falla** automáticamente, pasándose después a considerar a los supervivientes como Desaparecidos/Rezagados, tal y como se acaba de comentar.

Los Personajes Jugadores en las batallas

Tabla de botín para PJ's participantes

El ejército enemigo es derrotado y perseguido y el personaje pertenece a la caballería: tres tiradas en la tabla de botín con +30.

El comandante del personaje tiene éxito, mientras que el comandante enemigo falla su TR: dos tiradas con +20.

Ambos comandantes del ejército tuvieron éxito: una tirada.

Ambos comandantes han fallado sus TRS: una tirada con -20.

El comandante del personaje ha fallado, mientras que el comandante enemigo ha pasado su TR: una tirada con -30.

El ejército del personaje es derrotado y perseguido y el personaje huye a caballo: sin derecho a tirada.

El ejército del personaje es derrotado y perseguido y el personaje huye a pie: sin derecho a tirada.

D100 Botín*

(abierto)

0-30 Nada

31-40 Escudo

41-50 Yelmo

51-60 Armas del enemigo.

61-70 Montura herida del enemigo.

71-80 Armas y armadura del enemigo.

81-90 Anillo o brazaletes valorado en 1D10 mp.

91-100 Montura del enemigo con bridas y 50 Kg. De provisiones.

101 -110 Montura del enemigo y armas y armadura del enemigo

111 -120 Un oficial prisionero con armadura, armas y 2D10 mp. en una bolsa.

121 -130 Carromato de provisiones con dos bueyes y 500 Kg. de provisiones.

131 -140 1D10 monturas del enemigo.

141- 150 Un documento del enemigo (cuyo contenido debe decidir el DJ).

151+ Un oficial enemigo de alto rango como prisionero, equipado con montura, armas, armaduras y 2D100 mp en una bolsa.

* Si el resultado de una tirada no puede aplicarse a una

situación concreta se deberá de repetir.

Tabla de botín para PJ's participantes en batallas navales

El comandante del personaje tiene éxito, mientras que el comandante enemigo falla su TR: dos tiradas con +30.

Ambos comandantes del ejército tuvieron éxito: una tirada.

Ambos comandantes han fallado sus TRS: no se hacen tiradas, ya que no ha habido mucha acción y los barcos no han tomado contacto.

El comandante del personaje ha fallado, mientras que el comandante enemigo ha pasado su TR: sin tiradas.

D100 Botín

(abierto)

hasta 30 Nada

31-40 Escudo

41-50 Yelmo

51-60 Armas del enemigo

61-70 Anillo o brazaletes valorado en 1D10 mp

71-80 Armas y armadura del enemigo.

81-90 Bolsa con 2D10 mp en monedas.

91-100 Cofre o barril de madera con 50 Kg. de provisiones #

101-110 Un oficial sin equipo como prisionero #

111-120 Un oficial con armadura, armas y 2D10 mp en monedas como prisionero #

121-130 El cofre del tesoro del barco enemigo, que contiene un total de 2D100 mp #

131-140 Un pequeño bote con 500 Kg. de provisiones en barriles o cofres #

141-150 Un documento del enemigo (cuyo contenido debe decidir el DJ).

151+ Un oficial enemigo de alto rango como prisionero. con armas, armadura y 2D100.

* Si un resultado no es aplicable se vuelve a tirar

Sólo es aplicable si se captura el barco enemigo.

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.

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:

- x3 si salió victorioso.
- x2 si se retira con orden.
- x1 si se retira rompiendo filas.
- x $\frac{1}{2}$ si es derrotado, pero no perseguido.
- x $\frac{1}{3}$ si es derrotado y perseguido, o derrotado dentro de una fortaleza o barco.

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).

Apéndices

Las siguientes consideraciones, tanto en tecnología como en moral base, están pensadas en el periodo de tiempo de mediados de la Tercera Edad, en adelante. Si se desea jugar durante la Segunda Edad o principios de la Tercera se deberán de aumentar los niveles de algunas razas, ya que en general todas recuerdan tiempos de mayor gloria. Por ejemplo, los Dúnedain y Númenóreanos tendrían una tecnología legendaria.

Raza	Moral Base	Tecnología
Angmarin	Normal	Medio (1)
Hombres de Mordor	Normal	Medio (1)
Orcos	Alta	Avanzado
Medio Orcos	Alta	Avanzado
Gusmûras	Alta	Avanzado
Uruk-Hai	Alta	Avanzado
Trolls	Alta	Primitivo
Medio Trolls	Alta	Medio
Olog-Hai	Alta	Básico
Muertos Vivientes	Alta	Primitivo
Grandes Águilas	Alta	Avanzado (3)
Arañas gigantes	Baja	Primitivo
Huargos	Alta	Primitivo
Bestias malignas	Alta	Primitivo
Ents/Ucornos	Alta	Avanzado (3)
Gigantes	Alta	Primitivo
Dragones	Alta	Avanzado (3)
Krakens	Alta	Primitivo
Balrogs	Alta	Avanzado (3)

(1) El nivel tecnológico está establecido para la mayor parte de los habitantes de estas culturas. La mayor parte de las obras realizadas en Angmar y Mordor están realizadas o dirigidas por Númenóreanos Negros u Orcos. Las más importantes son supervisadas directamente por alguno de los Nazgules o el propio Sauron.

(2) En general, las tribus de dunlendinos tienen un nivel tecnológico básico. Algunas tribus muy específicas que, o bien han mantenido los conocimientos de sus ancestros de la Segunda Edad, o bien se relacionan con mayor asiduidad con culturas más avanzadas, podrían tener un nivel Medio.

(3) Debido a su elevada inteligencia. El Director de Juego determinará si la criatura conoce o descubre, y es capaz por su fisonomía, como manejar la tecnología adecuada.

Raza	Moral Base	Tecnología
Enanos	Alta	Legendario
Umli	Normal	Básico
Elfos Noldor	Alta	Legendario
Elfos Sindar	Alta	Legendario
Elfos Silvanos	Alta	Legendario
Medio elfos	según la cultura en la que se han criado	según la cultura en la que se han criado
Hobbits	Baja	Básico
Beórnicas	Alta	Básico
Númenóreanos Negros	Alta	Avanzado
Corsarios	Alta	Avanzado
Dorwinrim	Baja	Básico
Dúnedain	Alta	Avanzado
Dunlendinos	Normal	Básico (2)
Hombres del Este	Alta	Primitivo
Haradrim	Alta	Medio
Lossoth	Normal	Primitivo
Rohirrim	Alta	Medio
Eriadorianos (campesinos)	Normal	Básico
Gondorianos (burgueses)	Baja	Medio
Variags	Alta	Primitivo
H. de los Bosques	Normal	Básico
Woses	Normal	Primitivo
Montañeses	Normal	Primitivo
Beffraen	Normal	Primitivo
Hombres de Bree	Normal	Básico
Nórdicos	Normal	Básico
Ribereños	Normal	Primitivo
Eotheid	Alta	Básico
Eothraim	Alta	Básico
Estaravi	Normal	Básico
Gramuz	Normal	Básico
Burgueses Nórdicos	Normal	Medio
Hombres de las Marismas	Baja	Primitivo
Donaen	Baja	Básico
Asdriags	Alta	Primitivo

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.

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 dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).