

10. HOJAS DE CONTROL

A continuación presentamos un listado de hojas de control para poder llevar ordenadamente el control de los Grupos de Aventureros.

GRUPO DE AVENTUREROS

Nº de Líderes:

Nº de Guerreros:

Batallas:

Ganadas:

Empatadas:

Perdidas:

Puntos de Héroos:

Puntos de Guerreros:

Puntos Totales:

Puntos de Influencia:

LÍDER DEL GRUPO DE AVENTUREROS

Nombre:

C	F	D	A	H	V	P	V	D

Guerrero:

Equipo:

Progresos:

Habilidades:

Sucesos / Heridas:

Puntos de Guerreros	Puntos de Equipo	Puntos de Progresos	Puntos de Habilidades	Valor del Héroe

Heridas Inflingidas	Batallas Jugadas	Batallas Ganadas	Total Experiencia

Rango del Héroe:

Cada vez que un héroe haya efectuado una tirada en la “Tabla de Progresos del Héroe”, o si recibe la Habilidad especial del héroe. Aumenta en uno su rango, marcando con una X junto al Rango actual que posee el héroe.

Nivel	Rango	Nivel	Rango
1	Inexperto	11	Maestro Senior
2	Novicio	12	Maestro Superior
3	Aprendiz	13	Primado
4	Alumno	14	Tutor
5	Guerrero	15	Principal
6	Guardián	16	Mentor
7	Viajero	17	Vástago
8	Experto	18	Archimaestro
9	Semimaestro	19	Gran Maestro
10	Maestro	20	Héroe Legendario

HÉROES DEL GRUPO DE AVENTUREROS

Nombre:

C	F	D	A	H	V	P	V	D

Guerrero:

Equipo:

Progresos:

Habilidades:

Sucesos:

Puntos de Guereros	Puntos de Equipo	Puntos de Progresos	Puntos de Habilidades	Valor del Héroe
+	+	+	=	

Heridas Inflingidas	Batallas Jugadas	Batallas Ganadas	Total Experiencia
+	+	=	

Nombre:

C	F	D	A	H	V	P	V	D

Guerrero:

Equipo:

Progresos:

Habilidades:

Sucesos:

Puntos de Guereros	Puntos de Equipo	Puntos de Progresos	Puntos de Habilidades	Valor del Héroe
+	+	+	=	

Heridas Inflingidas	Batallas Jugadas	Batallas Ganadas	Total Experiencia
+	+	=	

GUERREOS DEL GRUPO DE AVENTUREROS

	Nombre	Guerrero	C	F	D	A	H	V	Equipo	Pt	H
1	LÍDER Líder del Grupo de Aventureros										
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
Máximo número de miniaturas incluido líder y héroes de un Grupo de Aventureros. Excepto Mória.											
21											
22											
23											
24											
25											
Máximo número de miniaturas incluido líder y héroes de un Grupo de Aventureros de Mória.											
Total:											

MERCENARIOS DEL GRUPO DE AVENTUREROS

	Nombre	Guerrero	C	F	D	A	H	V	Equipo	Pt	H
1											
2											
3											
4											
5											

ALMACÉN

	Equipo	Valor			Equipo	Valor	
		mo	mp			mo	mp
1				21			
2				22			
3				23			
4				24			
5				25			
6				26			
7				27			
8				28			
9				29			
10				30			
11				31			
12				32			
13				33			
14				34			
15				35			
16				36			
17				37			
18				38			
19				39			
20				40			

ANTES DE JUGAR

1. Elegir bando.

2. Comparar puntos totales de ambos Grupos y anotar Puntos de Ventaja.

3. Elegir escenario.

4. Elegir Lugar de la batalla.

1d10	Lugar batalla
1	Tierras Oscuridad
2	Tierras Luz
3-5	Lugar Neutral
6-8	Tierras del Defensor
9-10	Tierras del Atacante

Tierras de la luz 1D4	Efecto 1D6	Tierras de la oscuridad 1D4	Efecto 1D6
1. El Bosque Negro Elfos	1. Ojos poco amistosos 2. Árboles malévolos 3. La sombra es fuerte 4. Maleza enmarañada 5. Arañas 6. Tirar dos veces	1. Zonas áridas y desérticas Harad	1. Terreno arenoso 2. Remolinos 3. Sol abrasador 4. La sombra de Kârna 5. Mûmak salvaje 6. Tirar dos veces
2. Grandes Minas Enanos	1. Oscuridad sobrenatural 2. No es lugar para un poni 3. Temblores 4. Reino ancestral de los enanos 5. Bandadas de murciélagos 6. Tirar dos veces	2. El valle del Isen Isengard	1. Territorio montañoso 2. Desprendimientos 3. Crecida del Isen 4. Los dominios de Saruman 5. Huargos salvajes 6. Tirar dos veces
3. Las Grandes Ciudades Gondor	1. Grandes ciudades en ruinas 2. ¡No hay esperanza! 3. Asedio constante 4. Viento del mar 5. Muertos del Sagrario 6. Tira dos veces	3. El País de las Sombras Mordor	1. Oscuridad sobrenatural 2. El aire que respiras es dañino 3. Gases tóxicos 4. La mirada de Sauron 5. Troll Salvaje 6. Tirar dos veces
4. Los Mares y Montañas Feudos	1. Tormenta eléctrica 2. Desprendimientos! 3. ¡Avalancha! 4. Viento del mar 5. Muertos del Sagrario 6. Tira dos veces	4. Las profundidades Moria	1. Oscuridad sobrenatural 2. No es lugar para un poni 3. Temblores 4. Las profundidades de Moria 5. Troll Salvaje 6. Tirar dos veces

5. Elegir Mes, Hora y Efectos climáticos:

Nº	MES/D12	Tabla de Momento del Día/D20				Tabla de Precipitaciones/D20				
		Noche	Amanecer	Día	Anochece	Despejado	Mal Tiempo	Especial		
1	Primer mes de Invierno	1-6/17-20	7-8	9-14	15-16	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
2	Segundo mes de Invierno	1-6/18-20	7-8	9-15	16-17	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
3	Tercer mes de Invierno	1-6/18-20	7-8	9-15	16-17	1-12	13-18	Nieve y hielo	19-20	Tormentas de nieve
4	Primer mes de Primavera	1-5/19-20	6-7	8-16	17-18	1-10	11-17	Lluvias	18-20	Lluvias Torrenciales
5	Segundo mes de Primavera	1-4/19-20	5-6	7-16	17-18	1-12	13-18	Lluvias	19-20	Lluvias Torrenciales
6	Tercer mes de Primavera	1-3/20	4-5	6-17	18-19	1-12	13-18	Lluvias	19-20	Lluvias Torrenciales
7	Primer mes de Verano	1-3/20	4-5	6-17	18-19	1-14	15-19	Calor agobiante	20	Viento fuerte
8	Segundo mes de Verano	1-3/20	4-5	6-17	18-19	1-12	13-18	Calor agobiante	19-20	Viento fuerte
9	Tercer mes de Verano	1-4/20	5-6	6-17	18-19	1-14	15-19	Calor agobiante	20	Viento fuerte
10	Primer mes de Otoño	1-4/19-20	5-6	6-16	17-18	1-14	15-17	Niebla	18-20	Viento huracanado
11	Segundo mes de Otoño	1-5/18-20	6-7	6-15	16-17	1-12	13-18	Niebla	19-20	Viento huracanado
12	Tercer mes de Otoño	1-5/17-20	6-7	6-14	15-16	1-10	11-19	Niebla	20	Viento huracanado

6. Escenografía singular: A elección de los jugadores.

1. Lugares con Tesoros	2. Lugares acuáticos		3. Elementos encantados	
	1D6	Resultado	- Ruinas 1D6	
	1-2	Tentáculo: C2 F2 R3 A1 H1 V3	1-2	Ruína élfica
	3-5	Es agua normal.	3-4	Ruina embrujada
	6	Tabla de Pociones.	5-6	Ruina repleta de maleza
			- Estatuas	

DESPUÉS DE JUGAR

1. Anotar el Resultado de la partida: Victoria, Empate o Derrota.

2. Determinar la gravedad de las heridas.

Tabla de Heridas de los Guerreros	
1D6	Efecto
1	Muerte
2-3	Herido
4-6	Recuperación total

Tabla de Heridas de los Héroes	
2D6	Efecto
2	Muerto
3	Perdido en batalla
4	Herida en el brazo
5	Herida en la pierna
6	Recuperación total
7	Recuperación total
8	¡No es más que un rasguño!
9	Herida
10	Herida molesta
11	Las heridas de un héroe
12	Protegido por los Valar

3. Saqueo por parte del vencedor o recuperación de equipo en caso de Empate.

4. Experiencia.

Promoción de Guerreros		Progresos del Héroe: Heridas Inflingidas + Jugar escenario + Ganar un escenario. Al llegar a 5=1D6							
1D6+HI	Efecto	1D6	Habilidades Liderazgo	1D6	Habilidades Combate	1D6	Habilidades Disparo	1D6	Habilidades Liderazgo
1-6	Sin efecto.	1	Combate/Disparo	1	Combatiente experto	1	Gran puntería	1	Favor de la Corte
7-8	Asciende	2	Fuerza/Defensa	2	Fuerza mortífera	2	Tirador experto	2	Valeroso
9+	Héroe en ciernes	3	Valor	3	Parada	3	Fuego rápido	3	Maestro de batalla
		4	Ataques/Heridas	4	Carga furiosa	4	Puntería letal	4	Determinación implacable
		5	Regla especial	5	Presencia heroica	5	Arquero experimentado	5	¡A mí!
		6	Tú decides	6	Poder/Voluntad	6	Poder/Voluntad	6	Poder/Voluntad

5. Influencia: 2PI por jugar + (1PI Empate ó 2PI Victoria) + 1PI por cada 10 puntos en inferioridad.

- Reclutar nuevos guerreros:
Tabla de influencia de tu Grupo de aventureros
- Ajustar tabla de Influencia
- Elegir nuevo equipo
- Actualizar el almacén
- Contratar/mantener mercenarios a sueldo:

Tabla de Contrato de Mercenarios a Sueldo		
Mercenario	Coste	Mantenimiento
Nivel 1	10 mo	1 mo
Nivel 2	30 mo	2 mo
Nivel 3	50 mo	3 mo

6. Valor del Grupo de Aventureros:

Guerreros:	Héroes:
valor del guerrero + equipo que porta	Guerrero inicial + equipo.
	+ P/V/D: 5 puntos.
	+ Cada punto de C/disparo/F/D/V, a mayores: 5 puntos.
	+ Cada H y A, a mayores: 10 puntos.
	+ Cada habilidad especial: 10 puntos.

7. Dar reposo a tus fuerzas para la siguiente contienda.