



THE LORD OF THE RINGS™

THE TWO TOWERS™

LA GUERRA DE SARUMAN

Creando sus guerreros Uruk-hai en las cavernas de Isengard, Saruman se ha estado preparando para la guerra. Sus Orcos han nacido para un único propósito - ¡destruir el mundo de los hombres!

ESTE SUPLEMENTO CONTIENE:

- Nuevos escenarios de juego
- Sugerencias de tácticas

GAMES WORKSHOP



Traducido por Elenistar

THE LORD OF THE RINGS

THE TWO TOWERS

LA GUERRA DE SARUMAN

Para "Wargamers" y entusiastas de la fantasía, alguna de las partes más inspirante de *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* se centra alrededor de la escena del asedio masivo al Abismo de Helm. En esta batalla, las desesperadas fuerzas de Rohan, ayudadas por los elfos de Lothlorien, defendieron ellos mismos contra el poderoso ejército de la Mano Blanca, los Uruks de Saruman. En la oscuridad de la noche golpeados por la lluvia, hombres y elfos lucharon por el futuro de sus tierras.

Estas fantásticas escenas añaden intensidad y acción a la historia, y la verdad sea dicha, hicieron a la mayoría de nosotros aquí en Games Workshop comenzar a soñar en llevar esa batalla al tablero!.

Otro aspecto excitante es jugar a algunos juegos que representen la excitación de la batalla final.

No hay nada más satisfactorio para un "Wargamer" que ver cientos de figuras alineadas una contra otra listas para la batalla en el tablero.

Y quién no querría tomar parte en esa desesperada lucha, con héroes y capitanes luchando en el frente para lograr grandes hazañas.

¿Cómo lucharían Aragorn, Legolas, y Gimli contra las hordas de Saruman? ¿Resurgiría Théoden de nuevo y lideraría a su gente no sólo

para sobrevivir sino para alcanzar una gloriosa victoria?

En este pequeño libreto, esperamos ayudar a los jugadores a capturar algo de la misma excitación de la batalla del Abismo de Helm. Tenemos

escenarios basados en la enorme mega batalla conocida como la batalla en el Abismo de Helm, consejos para hacer escenografía, y grandes

consejos para usar la poderosa caballería disponible en ambos bandos: Luz y Oscuridad.

Introdúctete en la Guerra de Saruman en un fantástico juego de tablero donde el destino de la Tierra Media está en tus manos!





¡MONTAD! - TÁCTICAS PARA CABALLERÍA

En el juego de Las Dos Torres entra en juego un nuevo elemento: ¡la caballería!. Los nuevos modelos representan los famosos Jinetes de Rohan y los inmundos Jinetes de Huargo y suponen un gran añadido a las fuerzas del bien y del mal. Pero esto no funciona siempre como en la película. Los buenos no ganan siempre al final, y un paso acertado de cada bando puede alterar el final de la batalla. Para probar y sacar lo máximo de esta caballería, miremos algunas de las ventajas, desventajas, y tácticas para usarla. El movimiento es la primera ventaja de usar monturas.

Las figuras a caballo armadas con arco pueden moverse 12 cm y todavía pueden disparar. Los Rohirrim tiene una ventaja aquí con respecto a los huargos, ya que cada uno de los jinetes lleva un arco. Simplemente muévete a la mitad de movimiento y dispara tu arco antes de que el enemigo se acerque y entonces olvida la ronda de disparo y usa tus 24 cm para alejarte. Cuidado con dejar que el enemigo se acerque demasiado. Si ganan la iniciativa dos veces consecutivas, podrán alcanzarte. Tienes que tener en cuenta el número de heridas que inflinges y el número que recibes. Por ejemplo, si un jugador sitúa a sus hombres con escudo más cerca que sus arqueros debes disparar a los modelos que tengan mayor defensa. En una batalla de este tipo, acabarás con un considerable número de figuras sin montura. Cuando disparas a un jinete, su montura se considera en el camino. De este modo, algunos disparos golpearán la defensa 3 de los caballos o la defensa 4 de los huargos. En algunos escenarios, el choque de los proyectiles puede ser bueno, ya que la muerte de las monturas no causa bajas y no te fuerza a hacer chequeos de valor. De todos modos, como ya comprobarás, esas bajas pueden ser un obstáculo.

En este punto, te encontrarás con tu enemigo en combate. Cuando luches contra enemigos a pie, es vital que inicies el combate cargando. Cargar te dará dos de las más significativas ventajas de montar. Estas son "Ataque extra" y "Arrollar". Estas ventajas son tal cual suenan. Cuando cargas tu jinete estándar tendrá dos ataques frente a uno de tu oponente y por tanto doble oportunidad de ganar el combate. Si ganas, tu enemigo es "arrollado". Cuando el enemigo cae, usas el doble de dados para atacarle. De este modo, ¡tu jinete tirará cuatro dados e intentará herir al enemigo tumbado! Si ganas la iniciativa el próximo turno, puedes usar tu movimiento para alejarte si las cosas no están a tu favor. Hasta ahora, hemos hablado de las principales ventajas de llevar montura, pero hay algunas desventajas. No recibes ningún bonificador al defender obstáculos. Esta penalización no es tan mala ya que normalmente la caballería se usa para atacar o se guarda en reserva para contraatacar. Otra desventaja es que los jinetes deben desmontar para entrar en un terreno difícil. Un oponente listo colocará sus arqueros en una masa de rocas o árboles.

Ten cuidado con los oponentes que intentan situarte en un terreno difícil para intentar minar tus fuerzas. Los obstáculos en la trayectoria de disparo es otra desventaja. A cierto punto, terminarás con un gran número de jinetes desmontados que son más vulnerables a la hora de huir de las fuerzas enemigas. En algunos escenarios, tendrás que usar tus reservas de monturas antes de tiempo para mantener vivo a los jinetes desmontados, los cuales pueden provocar que caigas en una lucha cercana en la que no podrás usar tus reglas especiales de caballería.

Este listado no es definitivo y, ciertamente, podría no serlo. Afortunadamente, estos consejos tácticos son suficientes para que empieces a luchar con caballería.

LA EROSIÓN DEL FOLDE OESTE

Durante un tiempo, Saruman ha aplicado su influencia para debilitar la decisión de Théoden, Rey de Rohan. Grima Lengua de Serpiente, en su apariencia como jefe consejero del rey, ha susurrado envenenadas palabras al oído de Théoden. Las defensas de Rohan están completamente abiertas con sólo Théodred, hijo del rey, y Éomer, su sobrino, intentando activamente mantener sus fronteras. Guerreros Uruk-Hai y merodeadores Jinetes de Huargo atacan desde Isengard, mientras los hombres salvajes de Dunland intentan (ante la insistencia de Saruman) recuperar sus ancestrales tierras. Théoden es una marchita sombra de lo que era antaño, doblado, viejo y dirigido por el mal, por el complot de Grima Lengua de Serpiente, la voz de Saruman en las salas de Edoras. Esas cosas no parecen buenas para la cultura de Rohan, pero no se rendirán sin luchar.

La escena se sitúa al comienzo de la guerra de Saruman. Éste y las fuerzas de la Mano Blanca han ganado poder. Los fuegos de Isengard arden a toda hora, y la máquina de guerra de Saruman continua produciendo guerreros Uruk-Hai bien equipados. Estos escenarios enfatizan la fuerza destructiva Uruk-Hai y sugieren la tenacidad de los hombre de Rohan. Para jugar partidas a puntos durante el período de erosión del Folde Oeste, las fuerzas deben concentrarse en jinetes y guerreros de Rohan en el bando de la luz y Uruk-Hai junto con hombres salvajes de Dundland en el bando de la oscuridad.

Podrías enlazar todos estos escenarios empezando por el escenario "Rescate en el Folde Oeste" (ver pag. 94 del libro de reglas LDT). Algunos jugadores más osados harían que el resultado de cada batalla afectase a la siguiente, determinando en cada escenario las fuerzas que debes usar.



Por ejemplo, si Éomer y los jinetes pierden en el escenario "El paso del Isen", podrías continuar con el escenario "Asalto a Edoras". Si ganan "el paso del Isen", podrías continuar con el escenario "Isengard" (ver la pág. 112 del libro de reglas de LDT).

LA CAIDA DE THÉODRED

Descripción

Como el poder de Saruman crece, más y más grupos de errantes Uruk-Hai cruzan ahora libremente el Isen dejando un rastro de destrucción a su paso. Théodred y sus hombres han seguido el rastro de un gran grupo de Uruks y los han atrapado cuando regresaban a Isengard y cruzaban un vado del río.

Contendientes

El bando de la Luz está liderado por Théodred, hijo de Théoden (usa los atributos de Théoden pero añade 1 punto de Poder y resta 1 de Destino). Está equipado con un escudo y va a caballo. Ayudando a Théodred hay 10 Jinetes de Rohan (4 con venablos) y 6 Guerreros de Rohan (2 con arcos y 4 con espada y escudo).

En el bando de la Oscuridad hay 2 capitanes Uruk (ambos con escudos), 20 Uruk-Hai (10 con picas y 10 con escudo) y 3 fanáticos.

Disposición del mapa

Este escenario se juega sobre un área de 120 x 120 cm. Un río cruza por completo el tablero, excepto el vado. Al este y al oeste del río, hay rocas diseminadas y algo de maleza.

Posición Inicial

El bando de la Oscuridad se situará en el centro del río en un área rectangular de 42 cm de largo (como se ve en el mapa). Théodred y los Rohirrim se encuentran a no menos de 42 cm de los Uruks en la orilla occidental.

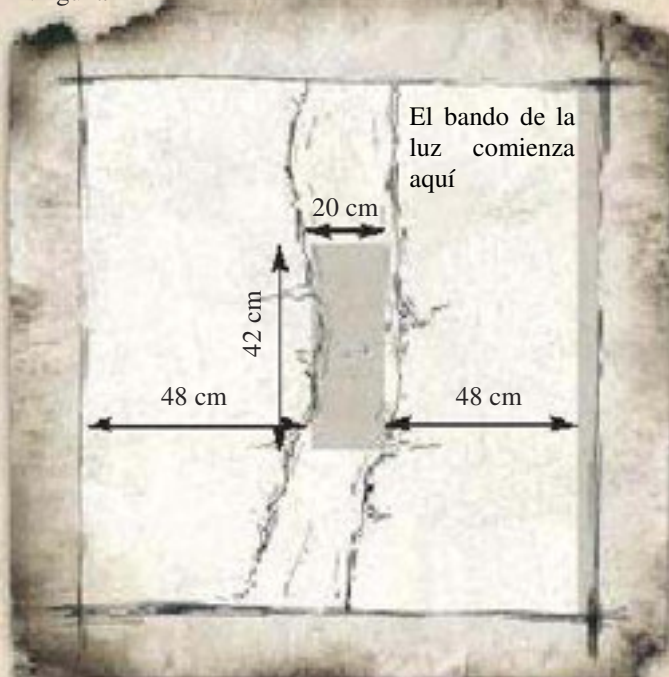
Objetivos

El bando de la Luz gana si mata a todos los Uruks o impide

que 8 Uruk-Hai abandonen el tablero por el borde occidental antes del fin del sexto turno. El bando de la oscuridad gana si saca del tablero a 8 o más Uruk-Hai por borde occidental antes de que acabe el sexto turno. También puede ganar si Théodred muere.

Reglas Especiales

Ninguna



EL PASO DEL ISEN

Descripción

Las fuerzas de Saruman han comenzado a cruzar el río Isen y están entrando en Rohan para intentar destruir a los Rohirrim y desvalijando sus aldeas y pueblos. Los Jinetes de Rohan, liderados por Éomer, han capturado una gran fuerza invasora que intentaba cruzar el Isen.

Contendientes

En el bando de la Luz está Éomer y un capitán de Rohan (usa los atributos de Gamling pero sin estandarte real). Ambos llevan escudos y van a caballo. Con ellos van 24 Jinetes de Rohan, 10 de ellos llevan venablos y armas de mano y arco adicionales.

En el bando de la Oscuridad, hay 2 capitanes Uruk con espada, armadura y escudo. Además, hay 3 fanáticos y 60 Uruk-Hai, 6 de los cuales llevan ballesta.

Disposición del Mapa

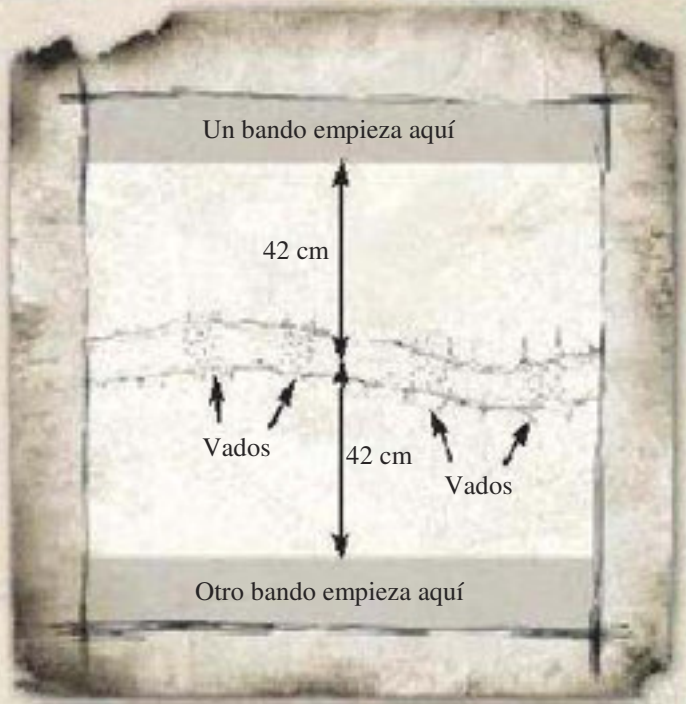
Sitúa el área con un río cruzando por la mitad del tablero. Sitúa cuatro vados, de 7 cm cada uno y separados unos 7 cm en el río. Cada bando se sitúa a 42 cm del río.

Posición Inicial

La Luz se sitúa primero en su área a 42 cm del río. La oscuridad se sitúa una vez se hallan desplegado las fuerzas del bien. Todos los integrantes de este bando se sitúan en el área a 42 cm del río.

Objetivos

El bando de la Luz debe impedir a los Uruks cruzar el Isen. Ganarán si consiguen matar a 45 o más Uruk-Hai o impedir que 35 de ellos escapen por el borde del tablero. La Oscuridad debe cruzar el borde opuesto con al menos 35 Uruks antes de que acabe el turno 12. En otro caso, si todos los Rohirrim mueren y al



menos la mitad de los Uruk-Hai que comenzaron sobreviven, el bando de la Oscuridad logrará la victoria.

Reglas Especiales

¡El río sólo puede cruzarse por los vados!

"¿Y SI...?"

ASALTO A EDORAS

Descripción

Imagina que Gandalf y Aragorn nunca hubiesen estado en Edoras. ¿Qué habría pasado?

Saruman ha conducido a sus Uruk-Hai hasta las mismas puertas de Edoras, en el corazón de Rohan. Théoden está aún bajo el dominio del hechizo de Saruman y Grima Lengua de Serpiente todavía es su consejero. Es un día oscuro para Rohan.

Contendientes

En el bando de la Luz, está Théoden, Éowyn, Gamling (con el estandarte Real), y Hama (usa los atributos de Gamling pero sin el estandarte Real). Todos van a pie. Con ellos hay 6 miembros de la Guardia Real y 10 Guerreros de Rohan armados con venablos y con arma de mano y arco como equipo adicional.

En el bando de la Oscuridad está Saruman, Grima, 15 hombres salvajes y 30 Uruk-hai, que llevan 4 escalas y un ariete.

Disposición del Mapa

Sitúa las murallas exteriores de Edoras de lado a lado. En el centro hay dos torres unidas por una puerta.

Posición Inicial

El bando de la Luz se sitúa primero. Théoden y su Guardia Real están en el suelo, detrás de las puertas. El resto del bando puede situarse en las murallas o con Théoden.

El bando de la Oscuridad se despliega a 58 cm de las murallas como se muestra en el mapa.

Objetivos

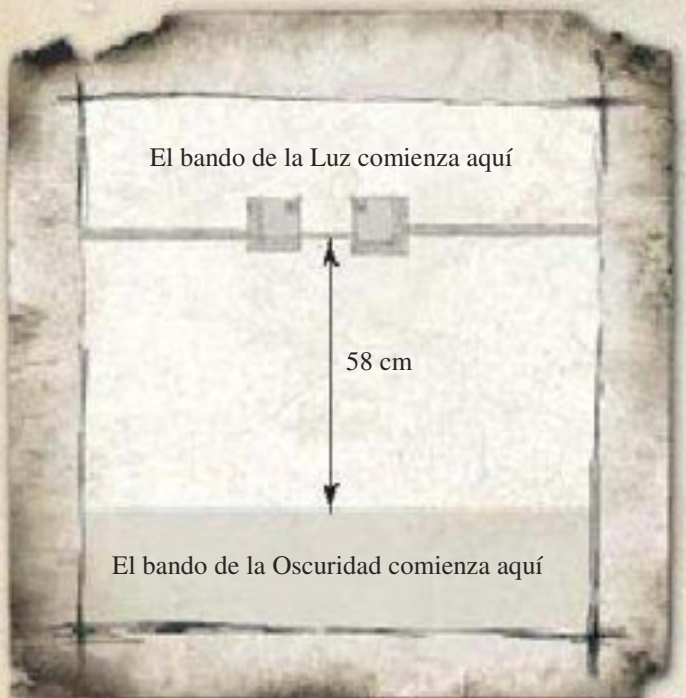
El bando de la Luz debe evitar que el enemigo ocupe las murallas o tenga acceso al terreno detrás de las puertas. Si el bando de la Luz resiste durante 10 turnos, ganará tiempo para que lleguen refuerzos y salven el día.

El bando de la oscuridad debe poner al menos a 15 miembros

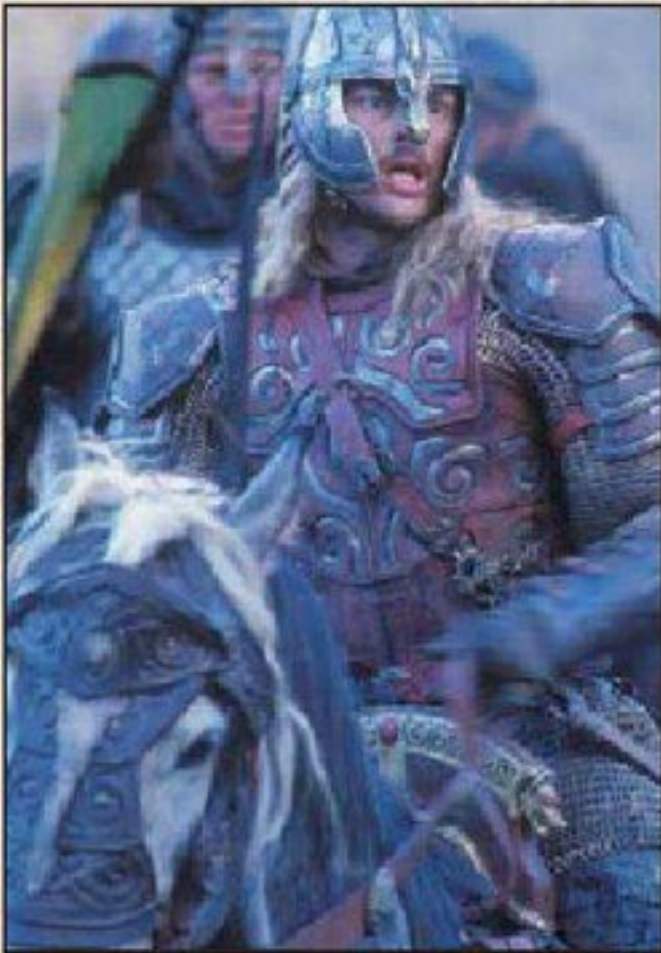
en las murallas o en el terreno detrás de las puertas. Si todos los héroes de la Luz mueren el bando de la Oscuridad logrará la victoria. Si el bando de la Luz mantiene a raya al enemigo pero pierde a dos o más héroes, la partida acaba en empate.

Reglas Especiales

Si los Uruks ganan puedes combinar este escenario con "Rescate en el Folde Oeste" para mostrar como el inmundito ejército de Saruman avanza por Edoras hasta las escaleras del Castillo de Oro.



30



LA IRA DE ROHAN

Como las fuerzas de la Mano Blanca han entrado demasiado en las tierras de Rohan, Gandalf, Aragorn, Gimli, y Legolas llegan a Edoras. Gandalf rompe la influencia de Saruman sobre Théoden y consolidó las defensas de Rohan. Después de expulsar a Grima, el inmundo sirviente de Saruman, Théoden decide poner a salvo a su gente en la fortaleza del Abismo de Helm.

La fortaleza nunca ha caído ante ningún enemigo mientras fue defendido por los Rohirrim. Ordena al pueblo de Edoras que haga largo y peligroso viaje al Abismo de Helm, y a un puñado de guerreros que acompañe a la gente de Rohan. El peligro del viaje a través de la ladera abierta y rocosa aguarda.

Para preparar el asalto que obligadamente ocurrirá en el Abismo de Helm, puedes usar los escenarios "La ira de Rohan" y "Cuando los Hurgos Atacan" (ver pag. 96 y 98 del libro de reglas de LDT). Para jugar partidas a puntos durante el periodo de la ira de Rohan, las fuerzas de la Luz deberían incluir Jinetes y Guerreros de Rohan así como algunos de los llamados personajes de Rohan, mientras que las fuerzas de la Oscuridad deberían concentrarse en Jinetes de Hurgos, Uruk-Hai y Hombres salvajes de Dunland. Puedes enlazar todos estos escenarios juntos, haciendo que cada resultado de la batalla afecte a la siguiente, determinando en cada escenario que juegues las fuerzas que uses. Piensa en otros escenarios que podrías crear con la guía publicada en la WD n°278. Por ejemplo, ¿hicieron los elfos de Haldir su viaje hasta el Abismo de Helm sin percances, o fueron atacados por Uruk-Hai en el camino? Lo más importante es divertirse y ser creativo.

PROTEGER A LOS NIÑOS

Descripción

Los Jinetes de Rohan han sido sorprendidos por un grupo de Jinetes de Hurgos, dejando a Éowyn y a un puñado de guerreros al cargo de ayudar a escapar a los habitantes de Edoras. Más Jinetes de Hurgos atacan para vencer a los aldeanos y regresar a Isengard con esclavos.

Contendientes

En el bando de la Luz, está Éowyn y 6 guerreros de Rohan (3 con arco, 3 con venablo, todos con escudo). En el bando de la Oscuridad, hay un capitán Jinete de Hurgos (usa los atributos de Sharku) y 4 Jinetes de Hurgos (1 con arco).

Disposición del Mapa

Este escenario se juega sobre un tablero de 90 x 60 cm de área. Hay un desgastado sendero a través de un terreno rocoso y montañoso. El movimiento a través del terreno rocoso se reduce a la mitad.

Posición Inicial

El bando de la Luz junto con 15 aldeanos (o algo representando a aldeanos) están situados en el tercio oriental del sendero.

El bando de la Oscuridad despliega en el filo norte del tablero al menos a 42 cm del bando de la Luz.

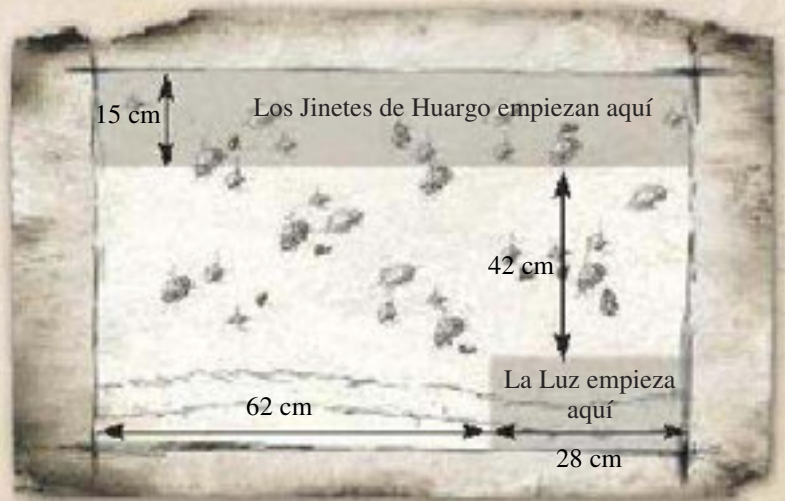
Objetivos

El bando de la Luz Gana si consigue que 10 aldeanos y Éowyn salgan del tablero por el filo occidental antes de que acabe el turno 8.

El lado de la Oscuridad gana si lleva a 3 aldeanos al borde norte del tablero antes del fin del turno 8.

Reglas Especiales

Aldeanos - Los aldeanos están desarmados. Mientras permanezcan en el camino, se mueven 14 cm por turno si son capturados por un Jinete de Hurgos, caen inconscientes (o se desmayan) y se convierten en cargas - no pueden ser heridos ni entrar en combate, y son prácticamente ignorados excepto como piezas de juego. Para coger a un aldeano, el Jinete de Hurgos debe terminar su movimiento tocando al aldeano. Si el Jinete no está trabado en combate con Éowyn o alguno de los guerreros automáticamente lo llevará consigo en el Hurgos. Para llevar al cautivo al borde del tablero, el Jinete de Hurgos debe terminar su movimiento en el borde del tablero y simplemente suelta al modelo inconsciente. Un Jinete sólo puede llevar consigo un único modelo a la vez, y no pueden traspasarse los aldeanos unos a otros. Si un Jinete de Hurgos muere o pierde la montura mientras lleva a un aldeano, éste se considera una baja.



"¡LLEGAS TARDE!"

Descripción

Aragorn ha recobrado la conciencia y ha vuelto a montar en su fiel caballo. El largo camino para reunirse con sus amigos en el Abismo de Helm no estará fuera de peligro.

Contendientes

En el bando de la luz, está Aragorn en su caballo. Está maltratado y magullado y de este modo cuenta como si no tuviera puntos de Poder o Destino. Aragorn puede usar aún su regla especial de Héroe Poderoso. En el bando de la Oscuridad hay 15 hombres salvajes de Dunland.

Disposición del Mapa

Este escenario se juega sobre un tablero de 120x60 cm, representando la arrolladora, todavía rocosa, llanura de Rohan.

Posiciones Iniciales

Aragorn comienza en el borde oriental del tablero. La Oscuridad despliegan en 3 grupos de 5 hombres salvajes en los puntos señalados en el mapa.

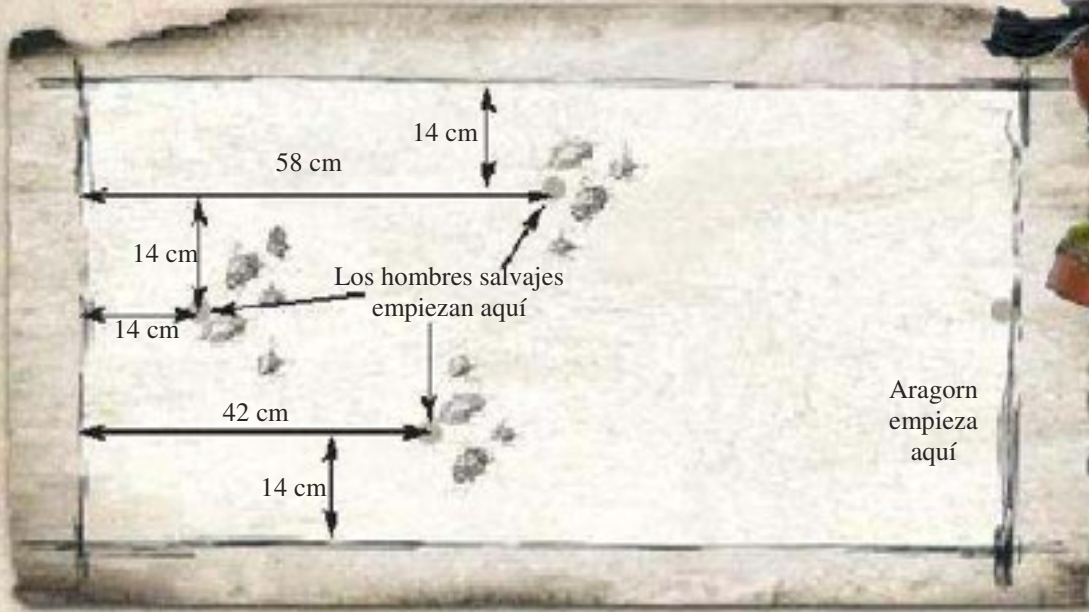
Objetivos

El bando de la Luz gana si Aragorn consigue salir por el borde oeste del tablero antes de que termine el turno 12.

El bando de la Oscuridad gana si matan a Aragorn o consiguen que no abandone el tablero antes del fin del turno 12.



Aragorn empieza aquí



LAS CAVERNAS CENTELLEANTES

Descripción

Encargada de defender a las mujeres y los niños de Rohan en las cuevas detrás de la fortaleza del Abismo de Helm, Éowyn debe responder ante un ataque de Uruk-Hai y hombres Salvajes.

Contendientes

En el bando de la Luz, está Éowyn y 6 Guerreros de Rohan armados con arco y arma de mano.

En el bando de la Oscuridad, hay 6 hombres salvajes y 6 Uruks con espada.

Disposición del Mapa

Sitúa tantas formaciones rocosas como puedas para hacer el tablero lo más parecido posible a una caverna. Podrías poner un lago subterráneo en una esquina del tablero.

Posiciones Iniciales

La Luz se sitúa dentro de un área de 5 cm del centro. La Oscuridad se sitúa aleatoriamente en cualquier borde del tablero. Cada lado del tablero debe contener al menos dos miniaturas de la Oscuridad.

Objetivos

La Luz debe matar a todos los Uruks y hombres salvajes.

La Oscuridad debe matar a Eowyn y a los Guerreros de Rohan.

¡No hay piedad!

Reglas Especiales

La Oscuridad deberá ver a los modelos de la Luz para cargar contra ellos. Sin embargo, la Luz no necesitan ver a sus enemigos para cargar en este escenario.

Esta regla representa la familiarización de este bando con las cavernas y podrán cazar a los enemigos en emboscadas. La Luz no huirá. Los guerreros están protegiendo a sus mujeres e hijos y no tendrán que hacer chequeos de valor.



La Luz empieza aquí

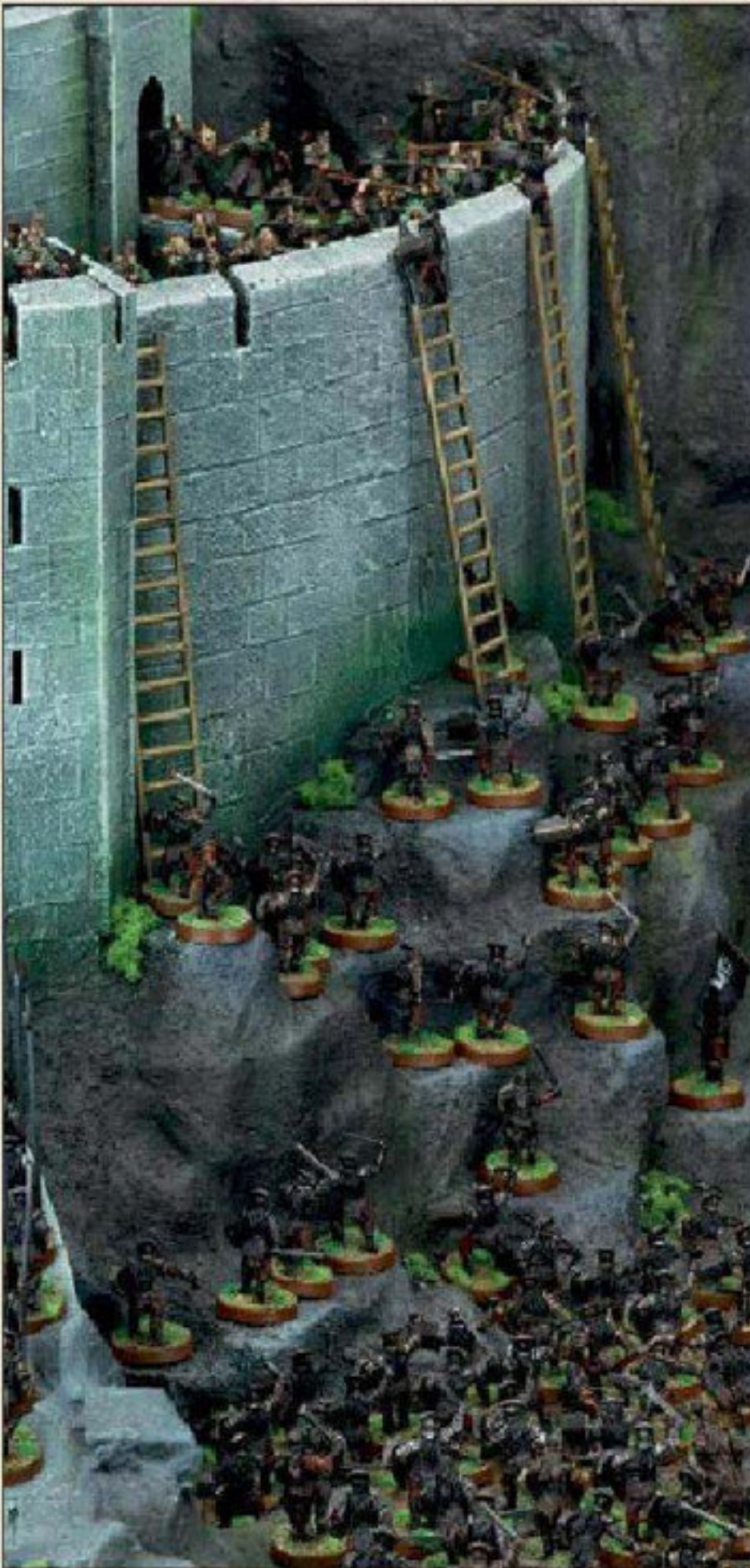
LA BATALLA DEL ABISMO DE HELM

La gente de Rohan han buscado refugio en el Abismo de Helm, una fortaleza que ha resistido siempre ante los enemigos de Rohan. Ahora, sin embargo, los Rohirrim deben luchar contra el poder de Saruman y sus legiones de guerreros Uruk-Hai.

Nunca antes ha experimentado la gente de Rohan una guerra a esta escala. De hecho, desde la anterior edad la Tierra Media no ha visto un ejército del tamaño de las fuerzas de Saruman.

Una gran serie de cuatro escenarios se presenta en el libro de reglas de LDT (pag. 102-109). Estos escenarios recrean el drama y la tensión del ataque al Abismo de Helm. Los dos primeros (El Peñón y La Puerta de Helm) pueden jugarse como escenarios enlazados, y los dos últimos (La Salida de Théoden y Refuerzos para el Abismo de Helm) pueden jugarse como juegos enlazados.

Los cuatro escenarios son divertidos si se juegan con uno o dos jugadores por bando, pero si realmente quieres volverte loco, ¿por qué no pruebas el escenario la Mega-Batalla del Abismo de Helm? Este juego puede ser mucho más divertido con múltiples jugadores en cada lado controlando 20 o 30 modelos cada uno. Para recrear la batalla en este sentido se requiere un poco de planificación, mucha pintura y mucha habilidad para construir la fortaleza del Abismo de Helm. Hecha un vistazo a nuestra web (www.games-workshop.es) para tener una idea de como construir este monstruo.



Izquierda: Cientos de guerreros Uruk-hai se agrupan fuera de las murallas del Abismo de Helm.

LA MEGA BATALLA DEL ABISMO DE HELM

Descripción

Una fuerza Uruk -Hai, 10.000 guerreros, ha venido a asaltar al Abismo de Helm y a matar a todos los hombres, mujeres y niños.

Contendientes

En el bando de la Luz está Aragorn con armadura y capa élfica, Gimli con capa élfica, Legolas con capa élfica y armadura, Théoden con escudo, Éowyn, Haldir con capa élfica, armadura y arco élfico, Gamling con estandarte Real de Rohan, 300 Guerreros de Rohan con arcos, escudos, y venablos, 60 Arqueros Elfos del Bosque con espada a dos manos o lanza, arco élfico y escudo.

En el bando de la Oscuridad hay 10 capitanes Uruk-hai con escudo, 10.000 guerreros Uruk-Hai con espadas y escudos o picas, mas de 20 con ballestas, 20 fanáticos. Los Uruk-hai pueden llevar 15 escalas y 2 arietes y puedes incluir 6 equipos de demolición Uruk-hai.

Disposición del Mapa

En un amplio tablero (300x360 cm), coloca la maqueta del Abismos de Helm completa, incluyendo la ciudadela y el muro profundo..

Posición Inicial

El bando de la Luz se sitúa detrás del muro, como quiera el jugador de la Luz.

El bando de la Oscuridad está situado detrás de la línea como muestra el mapa, al menos a 58 cm del muro profundo.

Objetivos

Al menos 3 héroes, incluido Aragorn, deben sobrevivir por lo menos 15 turnos para que Gandalf

pueda llegar. La Oscuridad debe matar a todos, o al menos a 5 de los héroes, antes del turno 15 para lograr la victoria.

Reglas Especiales

Como el lado de la Oscuridad tiene 10.000 Uruk-Hai, el jugador oscuro tiene que reciclar los modelos que mueren (excepto el equipo de demolición Uruk-Hai). Estos modelos comenzarán en el filo donde el jugador de la Oscuridad comienza al principio de la partida.

Por otro lado, el bando de la Luz no puede reciclar sus guerreros y están unidos con cualquier modelo que reclutasen al principio de la batalla.

Abajo: El fantástico Abismo de Helm construido por Dave Andrews y Mark Jones. Con mucha ayuda de de tus amigos, puedes también construirlo como una divertida pieza de terreno.

Para los detalles de como construirlo mirar la WD 275 y 276, o visita nuestra pagina web:

www.games-workshop.es

