

Rohîr - Persecución en el Páramo

Autor Eärnil
sábado, 20 de agosto de 2016

Eärnil nos envía este escenario basado en su serie de relatos Rohîr, incluyendo perfiles no oficiales para poder jugar con los personajes que intervienen en el mismo.

Para verlo pulsa en [Leer Más](#).

PERSONAJES

Cuando inicie el relato Rohîr, siempre tuve en mente las miniaturas de nuestro juego y trataba de adaptar el relato a las mismas. Estas son las reglas no oficiales de los héroes y villanos del primer capítulo, y un pequeño escenario sobre ese combate.

Creo que son necesarias unas explicaciones sobre las reglas especiales: Taimado: Esta regla supone una ventaja al ser cargado por caballería (si se resisten los impactos). Al estar tumbado al inicio del turno no supondrá ningún coste, y en caso de perder la iniciativa no podrá ser cargado de nuevo, asegurando que en el próximo turno será él quien cargue.

Sin embargo, como supone que está muerto, hasta que se levante contará como baja, y no podrá aplicar la regla !Resistid!

ESCENARIO: Persecución en el Páramo

"Apenas media hora después mi tío nos guía hasta el lugar donde había visto las huellas. Mi padre desmonta y está comprobando las huellas durante unos diez minutos. Yo solo veo huellas de caballos, y desconozco que está haciendo mi padre.

- Haleth.- dijo mi padre – Orcos...De seis a ocho. Buenos exploradores y con uno capaz de hacer que le obedezcan sin dudar. Han conseguido ocultar parte de sus huellas con los caballos.”

Este pequeño escenario representa el primer combate en el que participa el joven Eorhelm. Son su padre y su tío los guerreros de Rohan que cargan con el enfrentamiento, pero los hechos protagonizados por Eorhelm son el inicio de su vida con guerrero de Rohan.

Krug, el líder orco, es el primer rival de esta familia, y portador de una armadura enana de un alto valor. La derrota de los Orcos en las proximidades de Moria ha dejado sin muchos líderes a los restantes orcos, y si prospera en sus ataques a los hombres de Rohan, puede convertirse en un temible capitán de los Orcos en el Páramo.

CONTENDIENTES

Bando de la Luz
Eorlaf, Haleth y Eorhelm

Bando de la Oscuridad
Krug, 2 orcos con escudo, 2 orcos con lanza y 2 orcos rastreadores.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

La dimensión del escenario será de 36 UM x 48 UM aproximadamente. La escenografía se coloca como aparece en la siguiente imagen, formando una hondonada, con alturas alrededor, y una colina en frente de la entrada a la misma.

Disposición del tablero

Las colinas en los laterales de la entrada y donde se encuentra el Bando de la Luz son terreno difícil. El resto de las colinas alrededor de la hondonada mitad serán terreno difícil y el resto no.

Con un caballo (que representa los caballos robados) se marcará el Objetivo en el centro de la hondonada.

POSICIÓN INICIAL

Acordes con la disposición del mapa:

Bando de la Luz, Eorhelm en la cima de la colina, y el resto al pie de la misma al otro lado de la entrada de la hondonada.

Bando de la Oscuridad, con dos centinelas en las posiciones marcadas (en la entrada y en la cima de la colina a la entrada), Krug y el resto de orcos a 3 UM del Objetivo.

INICIATIVA

La iniciativa del primer turno, y de los siguientes, corresponde al Bando de la Luz, hasta que el Bando de la Oscuridad detecte al bando de la Luz.

OBJETIVOS

La batalla termina cuando un Bando pierda más del 33% de su fuerza (dos miniaturas para la Luz, cinco para la Oscuridad). El vencedor será el que tenga más Puntos de Victoria.

- Logras 1 Punto de Victoria si la fuerza enemiga esta desmoralizada (dos miniaturas perdidas para la Luz, cuatro miniaturas perdidas para la Oscuridad) al final del juego. Si la tuya no lo está ganas 3 Puntos de Victoria.

- Logras 1 Punto de Victoria si matas a un líder enemigo concreto (Eorhelm para el Bando de la Oscuridad y Krug para el Bando de la Luz).

- Logras 1 Punto de Victoria si tienes más miniaturas que el enemigo a 3 UM del Objetivo (caballos). Si el enemigo no tiene ninguna ganas 3 Puntos de Victoria.

REGLAS ESPECIALES

Centinelas: Para poder empezar a actuar normalmente el Bando de la Oscuridad debe detectar al Bando de la Luz, dando la alarma. Hasta ese momento, el Bando de la Oscuridad solo puede utilizar a sus centinelas, y según las reglas que figuran a continuación.

Los centinelas pueden intentar detectar a una miniatura de la Luz que se encuentre a 12 UM o menos y estén en línea de visión. Para intentar detectar a un enemigo en su turno el centinela debe lanzar 1d6. Si la distancia hasta la miniatura de la Luz más próxima es inferior al doble de la tirada del dado la miniatura de la Oscuridad da la alarma, pudiendo activar en este turno a todas las miniaturas del bando de la Oscuridad.

Si no se produce lo anterior, la miniatura de la Oscuridad podrá moverse tantas UM como la mitad de la tirada de dado en la dirección que desee. Si son impactados por un proyectil o participan en un combate, y no son eliminados, darán automáticamente la alarma. Al entrar el Bando de la Luz en la hondonada se producirá automáticamente la alarma.

Greed: Con su segundo caballo, Eorlaf es capaz de engañar a sus enemigos. Al inicio del enfrentamiento coloca un Jinete de Rohan en el campo de batalla (señuelo). Este actuara normalmente hasta que sea impactado o participe en un combate, momento en el que será derrotado. No contará como baja.

Un uso eficaz puede ser cargar al enemigo y evitar que participen en otros combates, al disparar con arco, ponerlo junto a otros en alcance y no decir que jinete en concreto realiza el disparo manteniendo el señuelo.

Si se quiere jugar este escenario a puntos (no se aconsejan más de 100), los líderes enemigos serán los objetivos a batir, y hasta 1/3 de la tropa podrán ser centinelas (no más de cuatro). Quiero agradecer a nuestro compañero Kabuto su apoyo para realizar este artículo, usando imágenes de sus miniaturas y por ayudarme a probar el escenario. ¡Espero que lo disfrutéis!

{xtypo_rounded4}SERIE "ROHÎR"

Relato - Capítulo I

Relato - Capítulo II

Relato - Capítulo III

{/xtypo_rounded4}