

Caza en los Páramos Fríos

Autor Eärnil
martes, 27 de septiembre de 2016

En este nuevo escenario de Eärnil podremos representar el ataque que acabó con la vida de Arador, decimocuarto capitán de los dúnedain del Norte, a manos de un troll. Incluye todos los perfiles necesarios para jugar.

Para ver el escenario pulsa en [Leer Más](#).

Muchas son las historias de los Capitanes de los Dunedain en el Norte, pero es la brevedad con la que se relata la muerte de Arador, ante unos Trolls, los que me llevan a representar tan aciago día para los Hombres.

PERSONAJES

ESCENARIO: Caza en los Páramos Fríos

“Y aconteció que cuando hacía apenas un año que Arathorn y Gilraen se habían casado, Arador fue tomado prisionero por los trolls de las Montañas en los Páramos Fríos al norte de Rivendel, y asesinado; y Arathorn se convirtió en el Capitán de los Dúnedain.”

Este pequeño escenario representa el combate en el que Arador, acompañado de varios de sus hombres, entre los que destaca Halbavorn, su Montero, acechan el refugio de unos Trolls de las Colinas. Brok es un Troll de la Colinas astuto y avaricioso que ha realizado varios ataques sobre Eriador acompañado de otro Troll. Solo necesita un golpe de suerte para convencer a más congéneres para que le sigan en sus ataques.

CONTENDIENTES

Bando de la Luz

Arador, Halbavorn, 1 Montaraz del Norte con lanza y 8 Montaraces de Arnor con lanza.

Bando de la Oscuridad

Brok, el Malicioso y 1 Troll de las Colinas.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

La dimensión del escenario será de 36 UM x 24 UM aproximadamente. La escenografía se coloca como aparece en la siguiente imagen, formando una hondonada, con alturas y bosques alrededor. La entrada a la Caverna debe estar a al menos 18 UM de los bordes Sur, Este y Oeste.

Disposición del tablero

POSICIÓN INICIAL

Acordes con la disposición del mapa:

Bando de la Luz, dividido en tres grupos de un Heroe y dos o tres Montaraces de Arnor cada uno a 6 UM de su borde de entrada Sur, Este u Oeste.

Bando de la Oscuridad, el Troll de las Colinas como Centinela estará desplegado a 6 UM de la entrada a la Cueva, y Brok entrará en el escenario saliendo de la misma cuando se dé la alarma.

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 este reducido a un 25% o menos de su fuerza (siete bajas para la Luz, dos para la Oscuridad) o Brok salga del tablero. El vencedor será el que tenga más Puntos de Victoria.

- Logras 1 Punto de Victoria si la fuerza enemiga esta desmoralizada (cinco miniaturas perdidas para la Luz, dos 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 por causar una o más heridas al líder enemigo (las Heridas salvadas mediante una tirada de Destino no cuentan). Si matas al líder enemigo, consigues en cambio 3 Puntos de Victoria (Arador para el Bando de la Oscuridad y Brok para el Bando de la Luz).

- (Bando de la Oscuridad) Logras 1 Punto de Victoria si Brok sale del tablero por los bordes Sur, Este u Oeste.

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. Para intentar detectar a un enemigo en su turno el centinela debe lanzar 1d6. Se añadirá 1 punto al dado si la miniatura a detectar tiene peana mayor a la de infantería.

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 más uno en la dirección que desee (es decir, de 2 a 4 UM).

Si son impactados por un proyectil o participan en un combate, y no son eliminados, darán automáticamente la alarma.

Se dará la alarma automáticamente si una miniatura del Bando de la Luz está a 6 UM de la entrada a la cueva.

Decidido: Arador está decidido a eliminar a los Trolls. El Bando de la Luz, hasta que se dé la alarma, durante su fase de movimiento, todas sus miniaturas deben acabar más cerca de la entrada a la cueva de lo que lo estaban al inicio del turno.

Avaricioso: Brok se encuentra comprobando su tesoro, por lo que no podrá entrar en el escenario hasta que se dé la alarma.

También se puede jugar este escenario incrementando el Bando de la Oscuridad en un Troll de las Colinas (siendo un segundo centinela) y en 9 Montaraces de Arnor con lanza el Bando de la Luz. Si se quiere jugar este escenario a puntos (no se aconsejan más de 300), los líderes enemigos serán los objetivos a batir, y hasta 1/3 de la tropa podrán ser centinelas (no más de cuatro).

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a nuestro compañero valandil su apoyo para realizar este artículo y por ayudarme a probar el escenario, así como a arkangel, Elder, Marc230612, Mirva, Nalter, santy-eltharion por permitirme usar imágenes de sus miniaturas. ¡Espero que lo disfrutéis!.

Anécdota: Esta no es la primera vez que disponemos del perfil de Arador, abuelo de Aragorn. En la WD nº 119 de Marzo de 2005 en “La Caída del Reino del Norte” aparecen los perfiles de Cirdan (con el poder mágico Sanar) y Arathorn, Capitán de los Dunedain. Sin embargo, quedan olvidados Eärnur, Capitán de la Torre Blanca, con su regla Orgullo temerario, y Arador, Señor de los Dunedain. Sin embargo, el actual perfil de Arathorn se aproxima más al de Arador en esa WD. Uno de los motivos por los que actualmente Arathorn tiene 3 Ataques es porque en la conversión inicial de Arador se utilizaba una miniatura de Aragorn añadiéndole un cuchillo de caza, justificando ese ataque extra.