

Campos de Pelennor

Autor Lungorthin
lunes, 09 de mayo de 2005

Aquí teneis una campaña compuesta por tres escenarios que nos ha enviado Lungorthin y que esta ambientada en la Batalla de los Campos de Pelennor.
Para ver el artículo pincha en [Leer más](#).

ESCENARIO 1: Asedio a Minas Tirith

DESCRIPCIÓN

Este escenario describe el asedio implacable a Minas Tirith por parte de la hueste de Mordor y los Nazgul.

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: Gandalf el Blanco (puede ir en Sombragris), Pippin, Faramir, 2 capitanes de Gondor, 24 Gondorianos (8 con arco) y 6 Montaraces con arco.

Bando de la Oscuridad: 40 Orcos de Mordor (hasta un 25% con arco), 10 Uruk-hai con 4 escalas, 2 Capitanes Uruk-hai, 2 Trolls (se puede sustituir 1 Troll por 3 fanáticos), un ariete (Grond) llevado por 8 orcos. 2 Nazgûl a caballo y el Rey Brujo a caballo.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

Esta batalla tiene lugar en las puertas de Minas Tirith, que a efectos prácticos será como la del Abismo de Helm. El tablero es cuadrado de 60x60cm, mínimo disponer las murallas y la puerta con todas las tropas dentro de la fortaleza. La fuerza de la oscuridad aparece al fondo del tablero disponiendo las figuras como guste, Grond estará a 40 cm de la puerta.

Disposición del tablero

OBJETIVOS

El Bando de la Luz debe resistir 5 turnos tras ser derribada la puerta o matar al Rey Brujo antes de que pueda entrar en la ciudad.

El Bando de la Oscuridad debe eliminar al 80% de las tropas de la luz o ayudar a entrar al Rey Brujo en la fortaleza.

REGLAS ESPECIALES

- El Rey Brujo de Angmar: El Rey Brujo se mantendrá lejos del alcance de los proyectiles hasta ser derribada la puerta, contará su presencia a partir de ese momento.

- Puerta de Minas Tirith: Las puertas tienen unos valores de defensa y resistencia. Las puertas tienen una defensa 10 y 4 puntos de resistencia. Los puntos de resistencia vienen a ser el equivalente a las heridas de las puertas. Cuando las puertas pierden todos sus puntos de resistencia quedan destruidas.

- Grond: Para transportar a Grond efectivamente hacen falta a 10 guerreros o 7 guerreros y un troll o 4 guerreros y 2 trolls. Grond siempre impacta en la puerta. Su fuerza es igual a 8, -1 por cada guerrero de menos hasta un mínimo de 6. +1 si ayuda al menos un troll. En caso de que consiga dañar la puerta tira un dado. Si saca un:

1: No consigue romper la puerta.

2-5: Daña la puerta y le quita un punto de resistencia.

6: Le quita dos puntos de resistencia a la puerta.

Si durante un turno hay menos de 5 guerreros o 3 guerreros y un troll, Grond no se mueve ni ataca. El movimiento de Grond son 10 cm por turno El Bando de la Luz dentro de Minas Tirith no hace chequeos de valor.

PARTIDA A PUNTOS

Variación 1: Como una variación a este escenario puedes escoger el ejército por puntos. Gandalf debe estar en el Bando

de la Luz y el Rey Brujo en el de la Oscuridad.

Variación 2: Bando de la luz 600 puntos, Bando de la oscuridad 900 puntos

ESCENARIO 2: La Llegada de los Rohirrim

DESCRIPCIÓN

El siguiente escenario describe la llegada de ayuda de Rohan justo a tiempo. Este escenario además enlaza con el anterior siempre que el Bando de la Luz haya derrotado al Rey Brujo. También se puede jugar de forma independiente.

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: Merry (con armadura), Eowyn a caballo, Theoden a Caballo, Eomer a Caballo, Gamelin a caballo, Aragorn a caballo con Anduril, Legolas a caballo con Gimli, 12 jinetes de Rohan, 3 Guardias Reales a caballo, 10 Guerreros rohirrim a pie, 10 Gondorianos (con espada o lanza) y 6 montaraces con arco.

Bando de la Oscuridad: 50 Orcos de Mordor (hasta un 25% con arco), 20 Uruk-hai, 2 Capitanes Uruk-hai, 2 capitanes orcos, 5 jinetes de huargos, 5 fanáticos, 2-3 Trolls, 3 Nazgûl a caballo o (2 en bestias aladas si se tienen).

DISPOSICIÓN DEL MAPA

Esta batalla tiene lugar en los Campos de Pelennor, a las afueras de las murallas de Minas Tirith.

El tablero es un cuadrado de 80x80cm, mínimo disponer las fuerzas de Rohan en una franja de 8 cm en el extremo izquierdo. La fuerza de Minas Tirith en el extremo inferior a partir de la mitad hacia la derecha quedando así alejados de los jinetes. La fuerza de la oscuridad tiene el resto del tablero para repartir sus tropas siempre que queden a más de 30 cm del jinete más cercano y a 15 cm de las fuerzas de Minas Tirith.

Disposición del tablero

OBJETIVOS

El ejército que pierda el 70% de sus tropas se retirará perdiendo la batalla.

PARTIDA A PUNTOS

Variación 1: Como una variación a este escenario puedes escoger el ejército por puntos. El Bando de la Luz debe formar un ejército de hasta 1.100 puntos, la mitad de ellos como mínimo gastados en héroes y entre ellos debe estar Theoden y Aragorn con Anduril. El Bando de la Oscuridad por su parte debe juntar una fuerza de hasta 1.500 puntos.

ESCENARIO 3: La Caída del Rey Brujo

DESCRIPCIÓN

Este escenario describe la situación que enfrenta al Rey Brujo con su destino. ¿Morirá? eso depende...

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: Merry, Eowyn a caballo, Theoden a Caballo, 6 jinetes de rohan, 2 guardias reales a caballo, 6 Gondorianos a pie.

Bando de la Oscuridad: 12 Orcos de Mordor, 6 Uruk-hai, 1 Capitán uruk, 5 jinetes de huargos, El Rey Brujo en bestia alada.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

Esta batalla tiene lugar en los Campos de Pelennor, a las afueras de las murallas de Minas Tirith.

El tablero es un cuadrado de 50x50cm. Disponer las fuerzas de Rohan en una franja de 8 cm en el extremo izquierdo. La fuerza de la Oscuridad tiene el resto del tablero para repartir sus tropas siempre que queden a más de 10 cm del jinete más cercano.

Disposición del tablero

OBJETIVOS

El Bando de la Luz debe eliminar al Rey Brujo.

El Bando de la Oscuridad debe eliminar al 70% de los jinetes para conseguir la victoria.

REGLAS ESPECIALES

- Eowyn, Theoden o Merry serán los únicos capaces de herir al Rey Brujo, el resto no podrá herirle aunque si atacarle si superan el chequeo.

- Se aplican las reglas convenientes en referencia a la bestia alada.

- Eowyn tiene un +1 a las tiradas del Rey Brujo de magia y un punto de destino adicional contra este.