

# 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.