

Los albores de Rohan

Autor Skaidan
domingo, 15 de mayo de 2005

En este artículo de Skaidan encontrarás una magnífica campaña ambientada en el Reino de Rohan.

Para verlo pulsa en [Leer Más](#).

INTRODUCCIÓN

Esta es una campaña pensada para recordar los momentos más importantes de la historia antigua de Rohan, desde sus oscuros orígenes como pueblo nómada, hasta su establecimiento en la Marca de Rohan. La idea es crear una serie de escenarios cuyo resultado se marque en la memoria histórica de un pueblo, en este caso Rohan, de modo que otorgue una serie de ventajas y desventajas dependiendo del resultado de cada uno de los escenarios. Para posteriormente, jugar otras campañas ambientadas en la época de la Guerra del Anillo, usando estos factores.

BANDO DE LA LUZ: Grandes reyes de los Eòtheod y los Rohirrim

Entre los Hombres del Norte que vivían al este de las Montañas Nubladas surgió una raza fuerte y bien parecida que entró en la historia de las regiones occidentales en el siglo veinte de la Tercera Edad del Sol. Fueron llevados a los Valles del Anduin, entre la Carroca y el Gladio, por un cacique llamado Frumgar. Este pueblo era el de los éothéod y eran grandes jinetes y guerreros. El hijo de Frumgar se llamó Fram, quien mató a Scatha el Gusano, un dragón de las Montañas Grises. Al linaje de Frumgar pertenecieron Léod y su hijo, Eorl el Joven, quien domó por primera vez al caballo Felaróf, de quien surgió la casta de los mearas, los príncipes de los caballos. Eorl llevó a la caballería de los éothéod a la Batalla del Campo del Celebrant y aplastó a los orcos y balchoth que habían roto la muralla de escudos del ejército de Gondor. Por aquel rescate, Cirion, Senescal de Gondor, regaló a los éothéod la provincia meridional de Calenardhon (que recibió el nombre de la Marca), y ellos fueron al sur de buena gana y más tarde fueron conocidos como los rohirrim o los «señores de los caballos».

FRUMGAR. Cacique de Hombres
UnidadMov.CFDAHVPoderVoluntadDestinoPuntosFrumgar14 cm.6/3+45337353115

Equipo: Arco, Arma de mano, Armadura ligera, escudo, arma arrojada
Reglas especiales

Cacique de Hombres: Debido a su alto carisma y gran presencia, todos los rohirrim en el campo de batalla usan su liderazgo.

Puede ir a caballo por 10 pts más.

FRAM. MatadragonesUnidadMov.CFDAHVPoderVoluntadDestinoPuntosFram14 cm.6/4+4523732390

Equipo: Arco, Arma de mano, Armadura ligera, escudo, arma arrojada
Reglas especiales

Matadragones: Cualquier ataque que realice a criaturas que usen peana de 40 cm o mayor, menos cabalgaduras normales, hiere siempre con 3+.

Puede ir a caballo por 10 pts más.

LÉODUnidadMov.CFDAHVPoderVoluntadDestinoPuntosLéod14 cm.5/4+4523732080

Equipo: Arco, Arma de mano, Armadura ligera, escudo, arma arrojada

Puede ir a caballo por 10 pts más.

EORL EL JOVEN

Hombre del Norte, rey de Rohan. Eorl sucedió a su padre, Léod, como Señor de los éothéod. Por esta razón se lo llamó

Eorl el Joven. Eorl se ganó la fama eterna por domar a Felaróf, el progenitor de los legendarios mearas, los «príncipes de los caballos» de Rohan. En el año 2510, la caballería de Eorl salvó a los hombres de Gondor de una segura derrota en la Batalla de Celebrant. En agradecimiento, el Senescal de Gondor entregó a sus aliados la provincia de Calenardhon que fue rebautizada como Rohan, que significa «tierra de los caballos». Eorl gobernó como rey de Rohan desde 2510 hasta 2545, cuando, a la edad de sesenta años, murió combatiendo contra los Orientales en el Páramo. UnidadMov.CFDAHV PoderVoluntadDestinoPuntosEorl el joven14 cm.6/3+57337333185Felaróf Padre de los caballos30 cm.5/-45125---0

Equipo: Arco, Arma de mano, Armadura ligera, escudo

Reglas especiales

Héroe creador de Reinos: Su gran carisma y su liderazgo sobre los rohirrim influye en las tropas como la presencia de un portaestandarte, pero con rango 20 cm.

Eorl siempre va a caballo a la guerra, y esto viene ya reflejado en sus estadísticas

Felaróf

Era un meara, caballo de Rohan. En el siglo veintiséis de la Tercera Edad del Sol, el Señor de los éothéod, Léod, resultó muerto cuando intentaba domar un caballo salvaje llamado «azote del hombre». La difícil tarea de domar al caballo quedó para el hijo de Léod, Eorl el Joven, pero no hubo ninguna necesidad, porque el caballo se entregó como compensación por la muerte. Eorl lo llamó Felaróf, que significa «padre de los caballos», porque de él descendieron los mearas, la raza mágica, de pelo gris plateado o blanco. Los éothéod fueron llamados después rohirrim, los «señores de los caballos», y el estandarte de Rohan es la silueta blanca de Felaróf galopando sobre un fondo verde. Felaróf y sus herederos no podían hablar, pero entendían el lenguaje de los humanos, y podían ser montados sin necesidad de bridas o silla. Felaróf llevó victoriosamente a Eorl en muchos conflictos, pero en 2545 ambos resultaron muertos en combate contra los Orientales. Fueron enterrados juntos con todos los honores bajo un túmulo en el Páramo.

Felaróf - Padre de los caballos: El maravilloso caballo de Eorl, del que sólo se conoció un caballo casi como él, y éste fue Sombragris. Produce terror y tiene un ataque que se resuelve de modo normal. Este ataque no se duplica cuando carga. (Es una montura normal, que otorga a su jinete todas las ventajas de caballería, pero que además tiene un ataque propio.)

{xtypo_rounded4}¿Cómo hacer a Eorl?

Ya que necesitamos un caballo grande, no hay caballo mayor que el de Glorfindel, además sin armadura, pues en esos tiempos, los que luego serían los futuros rohirrim usaban menos armaduras, pues no disponían de tantos recursos, propios de una cultura sedentaria como forjas...

Podemos aprovechar el cuerpo del elfo también. Como a casi nadie le gusta el brazo del arma, lo cortaríamos por la muñeca y pondríamos el de Gamling. Además pondríamos la cabeza de Gamling, en vez de la del elfo. Además, aprovechando que el otro brazo está pegado al cuerpo, podemos ponerle un escudo en él, o en el lado del caballo.

Luego, pintando adecuadamente al conjunto, con unos tonos grises, verdes y marrones, encajará adecuadamente en un ejército de los primeros rohirrim.{/xtypo_rounded4}

BANDO DE LA OSCURIDAD: Dragones

Scatha el Gusano

Dragón de las Montañas Grises. Scatha el Gusano era un dragón que en el segundo milenio de la Tercera Edad del Sol llevó a su raza de dragones del frío al reino rico en oro de los enanos en las Montañas Grises. Allí masacraron a los enanos y les arrebataron su oro. Pero, más tarde, el príncipe Fram, hijo de Frumgar de los éothéod, llegó a las Montañas Grises, mató a Scatha y se quedó con su tesoro.

UnidadMov.CFDAHV PoderVoluntadDestinoPuntosScatha24 cm.8/-79557383350

Fuego de Dragón Ataque de F4, que impacta con 3+
Causa Terror.

Poderes mágicos:

Paralizado, Control, Minar la voluntad, Anular la voluntad.

Odio de enanos: Los enanos odian a los dragones y toda su progenie, por lo tanto no sufren el efecto de terror que los dragones causan sobre otras criaturas. Más aún, este odio consigue que en la lucha, puedan repetir sus tiradas para vencer combate, como si estuvieran bajo el influjo de un estandarte.

Fuego de Dragón: En cada turno, en la fase de disparo, esté en cuerpo a cuerpo o no, coloca la plantilla de abajo, (o la de lágrima, si juegas a otros juegos Games-workshop) en la boca del dragón y enfilala hacia donde desees. Todas las miniaturas bajo esta plantilla resultan impactadas con un resultado de 3+ y sufren 1 herida con 4+ (independiente de la resistencia del objetivo. Puede ser salvada mediante puntos de poder o de destino).

Dragón

De todas las criaturas que Morgoth el Enemigo Oscuro crió en todas las edades de su predominio, los malignos reptiles llamados dragones fueron los más temidos. Hubo muchas razas de estos seres, pero la más mortífera fue la que vomitaba llamaradas desde sus insanas entrañas. Se los llamaba dragones de fuego, y entre ellos se contaba uno de los más poderosos dragones, Glaurung. Él fue el primero de los urulóki, o dragones de fuego, y tuvo muchos descendientes. En los últimos días de la Primera Edad, cuando la mayor parte de la descendencia de Glaurung que caminaba en la tierra había hallado muerte en la Guerra de la Ira, aparecieron en Angband los dragones de fuego alados. Ancalagon el Negro, que pertenecía a esta clase, y cuyo nombre significa «fauces desbocadas», es nombrado como el dragón más poderoso de todos los tiempos. En edades posteriores, las historias de la Tierra Media se refieren a un último y poderoso dragón alado de fuego, de color dorado rojizo: el dragón de Erebor, que expulsó a los enanos de su reino. Se llamaba Smaug el Dorado, y en el año 2941 de la Tercera Edad recibió muerte por un flechazo de Bardo el Arquero, de Valle.

UnidadMov.CFDAHV PoderVoluntadDestinoPuntosDragón24 cm.8/-79447262310

Fuego de Dragón Ataque de F4, que impacta con 3+
Causa Terror.

Poderes mágicos:

Paralizado, Control, Minar la voluntad, Anular la voluntad.

Odio de enanos: Los enanos odian a los dragones y toda su progenie, por lo tanto no sufren el efecto de terror que los dragones causan sobre otras criaturas. Más aún, este odio consigue que en la lucha, puedan repetir sus tiradas para vencer combate, como si estuvieran bajo el influjo de un estandarte.

Fuego de Dragón: En cada turno, en la fase de disparo, esté en cuerpo a cuerpo o no, coloca la plantilla de abajo, (o la de lágrima, si juegas a otros juegos Games-workshop) en la boca del dragón y enfilala hacia donde desees. Todas las miniaturas bajo esta plantilla resultan impactadas con un resultado de 3+ y sufren 1 herida con 4+.

{xtylo_rounded4}Construyendo los dragones:

Black-tree dispone de muchos dragones de diversos precios, desde 17€ hasta casi 40€.

Estos dragones deben ir en una peana mínimo de 65 mm. Lo ideal sería en una peana de 80 mm, para representar su enorme tamaño de estos seres.

(Existen muchas marcas más que disponen de un modo u otro de dragones, como Mage Knight, Dungeons & Dragons,…){/xtylo_rounded4}

LOS ESCENARIOS DE LA CAMPAÑA

ESCENARIO 1: La captura del caballo (La venganza de Eorl)

DESCRIPCIÓN

Felarof, el padre de los caballos, apareció en las cercanías de las tierras de los rohirrim, seguido de cientos de caballos que le rendían pleitesía. Pronto quedó claro que si lograban doblegarlo, podrían acceder al control de tan hermosas criaturas.

Pero Felarof era bravo y mató al padre de Eorl cuando éste intentó cabalgarlo. Eorl no se rindió y siguió en su empeño de hacerse con él.

Este escenario ilustra los momentos finales de dicha búsqueda. Eorl seguido de varios sirvientes ha logrado arrinconar en una quebrada al caballo e intentarán inmovilizarlo y domarlo.

PARTICIPANTES

Bando de Felarof: Felarof (caballo). No puede mover hasta que no detecta a los Rohirrim (4+ cada turno)

Bando de Eorl: Eorl y 6 guerreros de Rohan. Todos llevan escudo y van a pie.

Disposición del tablero

DISPOSICIÓN DEL MAPA

El tablero mide 90cm x 90cm, una de las esquinas del mismo debe incluir rocas suficientes para representar una pared o acantilado impenetrable. El resto de la mesa lo completan árboles y rocas dispersos.

OBJETIVOS

Inmovilizar al caballo, el cual, al reconocer en Eorl, el hijo de Léod, cuando éste esté en contacto con el caballo, se rendirá. El caballo, puede atacar normalmente, pero los rohirrim y Eorl no pueden atacarle para dañarle. Eso sí, pueden escudarse, para retenerlo. Si ganan un combate en cuerpo a cuerpo o logran “herirlo” en un ataque a distancia a menos de 14cm, se considera que le han logrado “echar un lazo”.

Una vez se le ha “echado el lazo” el caballo, no puede alejarse en su movimiento, más de 20cm. Del rohirrim que lo ha sujetado. El caballo puede atacarle normalmente, pero si le hace herida, en vez de herirlo, logra desprenderse del lazo.

Rohan:

Condiciones de victoria: Eorl, acaba en contacto con Felarof en menos de 15 turnos.

Felarof:

Condiciones de Victoria: En 15 turnos, Eorl no logra darle caza.

Penalización histórica a Rohan si fracasan:

Eorl no puede montar el padre de los caballos. Los jinetes de rohan no pueden criar los grandes caballos relacionados o descendientes de Felarof (mearas). Por lo tanto, cualquier guerrero a caballo cuesta un punto más caro a partir de ahora si Rohan es derrotada en este escenario.

ESCENARIO 2: Jinetes del Norte (I)

DESCRIPCIÓN

El poder de Gondor decae. Tribus de hombres acampan en sus límites, muchas son hostiles, pero ha llegado a oídos de Cirión, que en el Norte, parientes lejanos de su pueblo, medran, buscando una tierra para ellos. Estos guerreros pueden ser un buen aliado para defender las extensas y casi despobladas fronteras del norte del país.

Es necesario que un intrépido soldado de Gondor, pida ayuda a estos guerreros, aunque a cambio haya que ceder parte de las tierras del país, pero… mejor a parientes que a esos hombres del Este que adoran a la oscuridad.

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: Jinete de Gondor, se trata de un jinete normal, (armado como un jinete de Minas Tirith de la 3ª edad) pero con 2 puntos de poder y 1 de destino.

Bando de la Oscuridad: 6 guerreros hombres del este con armadura ligera y arco.

Disposición del tablero

DISPOSICIÓN DEL MAPA

El tablero mide 90cm x 90cm, en uno de los extremos debe situarse el poblado mientras que en el lado opuesto despliega el jinete. El terreno está plagado de árboles, rocas y varios caminos.

OBJETIVOS

Para el jugador de la Luz es cruzar el tablero con un jinete y llegar al poblado. El objetivo de la Oscuridad es impedirlo, para ello dispone de 12 fichas, de las cuales 6 se corresponden a soldados armados con arco, que no puede situar a menos de 15 cm del camino o el poblado. El jugador de la Oscuridad, para poder activar un soldado, debe indicar una ficha que oculte un soldado, y sustituirla por un guerrero.

Bando de la Luz:

Condiciones de victoria: Llegar al poblado

bando de la Oscuridad:

Condiciones de Victoria: Eliminar al correo

Penalización histórica a Rohan si fracasan:

Ninguna, no acuden a la batalla, pero Gondor acaba cediéndoles las tierras del norte para que las protejan, pues entienden su potencial.

ESCENARIO 3: Jinetes de Norte (II)

DESCRIPCIÓN

Tras aceptar las negociaciones que ofrecen tierras por ayuda en combate, las tropas de Eorl se dirigen al sur, donde se supone que las tropas de Gondor están presentando batalla.

Disposición del tablero

DISPOSICIÓN DEL MAPA

El tablero mide 120cm x 120cm. Este escenario es la típica batalla campal donde uno de los jugadores no tiene todas sus tropas al comienzo de la batalla sobre el tablero.

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: 2 capitanes de Minas Tirith, 2 portaestandartes, Cirión (Estadísticas de Rey de los hombres), 30 Guerreros de Minas Tirith (hasta un tercio armados con arco)

Reservas del bando de la Luz: Eorl, 1 portaestandarte a caballo y 20 jinetes de Rohan.

Bando de la Oscuridad: 60 haradrim a pie (hasta un tercio armados con arco), 3 capitanes, 2 portaestandartes, 20 orcos, 1 capitan orco, 1 portaestandarte, 1 troll de Mordor.

Entrada de las reservas: A partir del 2º turno, se realiza una tirada por turno para ver si llegan las tropas de Rohan. Entran con 4+. Después se tira otro dado para decidir por que parte del tablero entran. En el turno que entran no pueden cargar.

Se tira el dado y entran por estas zonas dependiendo de la tirada:

A -> 1,2

B -> 3,4

C -> 5,6

OBJETIVOS

Condiciones de victoria: Eliminar o hacer huir a todas las tropas del rival.

Penalización histórica a Rohan si fracasan:

Llegan malos tiempos a Gondor por la derrota, no tienen suficiente potencial como para instruir a Rohan en la forja de mejores armas y armaduras. Por lo tanto, todas las miniaturas de la Guardia Real están disponibles, a partir de este momento, pero cuestan un punto más, por la dificultad de crear ese tipo de armaduras.

ESCENARIO 4: Cazadragones

DESCRIPCIÓN

Ha pasado el tiempo, los rohirrim se han establecido y han luchado junto a Gondor en muchas batallas ya. Pero una amenaza surge en el norte. Un gusano, como salido de las leyendas de los ancianos, amenaza aldeas y ganado. Es el deber del Rey, defensor del pueblo enfrentarse a esta amenaza. Por eso, el señor de los rohirrim Fram, seguido de una escolta, se dirige a un poblado en ruinas para poner fin a la amenaza del ser.

Disposición del tablero

DISPOSICIÓN DEL MAPA

El tablero mide 120cm x 120cm. En una esquina se deben situar varias casas quemadas o semiderruidas para representar el poblado atacado por Scatha. El resto del tablero está cubierto por árboles y rocas.

PARTICIPANTES

Bando de la Luz: Fram, y 15 jinetes.

Bando de la Oscuridad: Scatha el Gusano

OBJETIVOS

El bando de la Luz gana si elimina al dragón. La Oscuridad por su parte se alzarán con la victoria si mata a todos los rohirrim.

Premio histórico a Rohan si triunfan:

Escoger una:

- Hijo de Grandes Señores: Sólo el Rey de Rohan, +15 pts.. La leyendas de su linaje inspiran sobremanera a la tropa, por lo cual puede hacer una acción heroica por turno.
- Castigo de grandes bestias: 1 héroe del ejército de Rohan, +10 pts. Hierde a una gran criatura que selecciona al inicio de la batalla con 4+.
- Resistente a grandes males: 1 héroe del ejército de Rohan, +10 pts. Gana +1R.
- Inspirador: 1 héroe de Rohan, +15 pts. Todas las tropas a 10 cm pueden usar su habilidad de combate. Reglas especiales del escenario:

El dragón no puede actuar hasta que detecta a los rohirrim, lo cual puede hacerlo a partir del segundo turno con chequeos de 4+ cada turno. Los bosques sirven de cobertura si hay más de 5 cm. Entre el dragón y el jinete. Si el dragón “escupe su fuego” en estas circunstancias, se supone que el rohirrim se salva por la protección de los árboles. Un mismo grupo de árboles que reciba dos veces llamaradas, se quema y ya no protege del fuego. Cuando el dragón sobrevuela las ruinas, sólo puede moverse a 20 cm. por turno, debido a que intenta perseguir a los jinetes con vuelo muy rápido, y las ruinas le molestan.

{xtylo_ounded4}Nota final: A través de estos escenarios, debemos haber creado una serie de momentos históricos en el pueblo de Rohan, de modo que sirvan como tradiciones que influyan en su modo de afrontar las batallas.

(Recordemos cómo les influye la leyenda de Helm y el Abismo de Helm)

Lo ideal sería seguir jugando campañas o escenarios, pero utilizar estos modificadores creados.{/xtylo_ounded4}