

La Batalla de los Campos de Pelennor

Autor Windwarrior
miércoles, 04 de agosto de 2010

Windwarrior nos envía este ambicioso escenario para recrear con detalle La Batalla de los Campos de Pelennor en La Guerra del Anillo.

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

INTRODUCCIÓN

Hace tiempo publique este escenario para el Juego de Batallas Estratégicas (JBE). Con las nuevas reglas de la Guerra del Anillo y el Suplemento Huestes de Batalla, creo que ha llegado la hora de adaptar este escenario al nuevo formato de juego para aquellos jugadores ambiciosos y/o aquellos que dispongan de grandes maquetas capacitadas para jugar la Señora de todas las batallas. Sin más preámbulos vamos con el Escenario.

Nota 1: Dicho escenario no se juega por puntos, sino por proporciones de Formaciones y compañías, de tal modo que jugadores con pocas miniaturas lo puedan jugar de la misma forma que jugadores con muchas miniaturas. No obstante, se recomienda jugarlo por varios jugadores por bando, para agilizar los turnos. ¡Este es un escenario ideal para clubes que quieran lucir sus maquetas de Minas Tirith!

Nota 2: Capitanes, Estandartes, Músicos y similares: Las formaciones que aquí aparecen no determinan las opciones que puedes incluir de ellos. Recomendamos que incluyas todas aquellas miniaturas que tengan que reflejen fielmente que representan. También podeis llegar a un acuerdo y que todas las formaciones tengan todos sus extras posibles (Capitán, Estandarte, Músico, etc.)

CONTENDIENTES

LUZ:

- BANDO 1: Minas Tirith
- BANDO 2: Rohan
- BANDO 3: La Compañía Gris

OSCURIDAD:

- BANDO 1: Mordor
- BANDO 2: Refuerzos de Morannon

FORMACIONES DE LA LUZ

BANDO 1:

Obligatorio:

- *Gandalf el Blanco.
- *Guardia de Denethor, con Peregrin Tuk, Guardia de la Ciudadela incluido.
- *Guerreros y/o Arqueros de Mins Tirith (Mínimo un 50% de Formaciones del Ejército deben ser de estas clases.

Opcional:

- *0-1 Formaciones de Caballeros de Minas Tirith.
- *Guerreros de Númenor/Arqueros de Númenor. (Representan Guerreros de los Feudos de Gondor).
- *Guardias de la Ciudadela.
- *0-1 Hombres de Armas de Dol Amroth.
- *Caballeros de Dol Amroth a pie.
- *0-1 Caballeros de Dol Amroth. Deben incluir al Príncipe Imrahil de Dol Amroth.
- *0-1 Guardia del Patio del Manantial.
- *Lanzavirotes Vengador.

- *Trebuchet Grito de Batalla.
- *Hacheros de Lossarnach. La primera Formación que elijas debe incluir a Forlong el Gordo.
- *Montañeses de Lamedon. No pueden incluir a Angbor el intrépido.
- *Montaraces de Ithilien.
- *Veteranos de Osgiliath.
- *Arqueros del Valle de la Raíz Negra.

BANDO 2:

Obligatorio:

- *Guardia del Rey a Caballo. Debe incluir el Estandarte Real, a Théoden Rey de Rohan, Eowyn y Meriadoc Señor de Rohan. (Merry va escondido en el Caballo de Eowyn, ver Reglas Especiales). Además no incluye a Hama.
- *0-1 Éored de Jinetes de Rohan. Con Éomer, Mariscal de la Marca incluido.
- *0-1 Éored de Jinetes de Elfhelm.

Opcional:

- *0-1 Éored de Jinetes de Rohan. Con Grimbald Incluido. (Considera que tienen Fuerza 4).
- *0-1 Éored de Exploradores.

BANDO 3:

Obligatorio:

- *Los Tres Cazadores.
- *La Compañía Gris. Con Estandarte del Rey, y Elladan y Elrohir incluidos en la Formación.
- *La Corte del Rey de los Muertos.
- *1 Montañeses de Lamedon. Con Angbor el Intrépido incluido.

Opcional:

- *0-1 Montaraces de Ithilien.
- *0-1 Jinetes de los Hombres Muertos.
- 0-6 Formaciones de Guerreros o Arqueros de Númenor (No puedes incluir mas Formaciones que el número de Formaciones anteriores).

FORMACIONES DE LA OSCURIDAD

BANDO 1:

Obligatorio:

- *Hasta el Triple de Formaciones y Compañías que el Bando 1 de la Luz.
- *Orcos de Mordor/Rastreadores Orcos. Mínimo un 50% de las Formaciones del Ejército.

Opcional:

- *Orcos de Moranon. La primera Formación debe incluir a Gothmog Castellano de Minas Morgul.
- *0-1 Jinetes de Huargo.
- *Uruk-Hai de Mordor.
- *Troll de Mordor.
- *Tambor Troll de Mordor.
- *0-1 Guardia Negra de Barad-dûr.
- *Batería de Catapultas.
- *Batería de Ballestas de Asedio.
- *Ariete de Mordor.
- *El Imperecedero, a pie o en Bestia Alada.
- *El Corrupto, a pie o en Bestia Alada.
- *El Señor de las Sombras, a pie o en Bestia Alada.
- *El Señor de la Carroña, a pie o en Bestia Alada.
- *Kârdush el Incendiario.
- *0-1 Cohorte de Hombres del Este.
- *0-1 Cohorte de Arqueros Hombres del Este.

BANDO 2:

Obligatorio:

- *Hasta el doble de Formaciones que el Bando 1 de la Luz.
- *El Rey Brujo de Angmar en Bestia Alada.
- *Orcos de Morannon.

Opcional:

- *Orcos de Mordor (No puede haber más que Orcos de Morannon).
- *0-1 Jinetes de Huargo.
- *Uruk-hai de Mordor
- *0-1 Asesinos de Morgul.
- *Troll de Mordor.
- *0-1 Jefe Troll de Mordor.
- *Guardia de la Torre de Sagrat.
- *Ratas de Morgul de Gorbag.
- *Khamûl el Oriental. Debe incluirse junto a una Cohorte de Hombres del Este, una Cohorte de Arqueros Hombres del Este, o una Formación de Catafractos Hombres del Este.
- *El Mariscal Negro. Debe incluirse junto a un Regimiento de Númenoreanos Negros o un Regimiento de Caballeros de Morgul.
- *El Traidor. Debe incluirse junto a una Partida de Guerra Haradrim o una Partida de Incursores Haradrim.
- *El Caballero de Umbar. Debe incluirse en Bestia Alada o en una Partida de Guerra Haradrim.
- *Partida de Guerra Haradrim.
- *Partida de Incursores Haradrim.
- *0-1 Jinetes Serpiente. Deben incluir a Suladan.
- *0-1 Mercenarios de Khand.
- *0-1 Jinetes Mercenarios de Khand.
- *Cohorte de Hombres del Este. La primera Formación que incluyas debe tener a Amdûr, Señor de las Espadas.
- *Cohorte de Arqueros Hombres del Este.
- *0-1 Catafractos Hombres del Este.
- *0-1 Partida de Vigilantes de Kharna.
- *0-1 Mediotrolls.
- *0-1 Partida de Guerra Mahûd.
- *Regimiento de Numenoreanos Negros.
- *Regimiento de Caballeros de Morgul.
- *Auriga Khandiano.
- *0-1 Rey de Khand en Carro.
- *Mûmak de Guerra de Harad. (1 por cada 4 Formaciones de la lista de Reinos Caídos)
- *0-1 Partida de Guerra de Carn Dûm.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

No será yo quien os diga las medidas que debéis tomar en este escenario, pues eso dependerá en mayor o menor medida de la cantidad de miniaturas que tengáis y/o del tamaño de vuestra maqueta de Minas Tirith. Una medida media puede ser de 200x180 cm.

Centrada en el lado izquierdo del tablero debe disponerse la Fortaleza de Minas Tirith. Esta debe contar con al menos dos secciones de muralla y como máximo con 9. Si es posible deberían estar de forma más o menos semicircular y concéntricas. Además cada muralla debe tener una puerta grande de acceso a la siguiente zona amurallada y puede haber edificios dispersos entre medias. (La muralla más exterior tiene la puerta centrada).

La parte sur del escenario debe estar delimitada por un río, más o menos transversal a la fortaleza. El resto del escenario es una extensa llanura con alguna que otra ruina de murallas por la zona norte y escasa o nula vegetación.

Disposición del tablero POSICIÓN INICIAL

El Bando 1 de la Luz despliega sus miniaturas primero en la fortaleza. Ya sea sobre las murallas, dentro de ellas o dentro de edificios. Las miniaturas de Caballería no pueden entrar en edificios ni estar en las murallas. Las Máquinas de asedio sólo pueden estar sobre las murallas. La Guardia de la Ciudadela no puede estar apostada en la primera Muralla. La Guardia de Denethor y la Guardia del Patio deben empezar en el interior de la última muralla.

A continuación despliega el Bando 1 de la Oscuridad a por lo menos a 24 UM de la Fortaleza.

El resto de Ejércitos permanecen en reserva.

La Fortaleza Exterior tiene la Puerta cerrada, el resto de puertas están abiertas.

OBJETIVOS

Conseguir más puntos de victoria que el rival. La forma de conseguir puntos de victoria es la siguiente:

- *Eliminar una Formación +1 pto.
- *Formación de 3 Compañías +1 pto.
- *Por cada Compañía por encima de 3 que tenga una formación +1 pto. Por Compañía.
- *Por destruir la Puerta exterior +3 pts.
- *Por destruir otras puertas de murallas +1 pto.
- *Por acabar con los siguientes héroes:
 - Denethor: 5 pts.
 - Gandalf el Blanco: 4 pts.
 - Beregond: 1 pto.
 - Peregrin Tuk: 1 pto.
 - Príncipe Imrahil: 3 pts.
 - Forlong el Gordo: 1 pto.
 - Damrod: 1 pto.
 - Madril: 1 pto.
 - Cirion: 1 pto.
 - Duinir: 1 pto.
 - Theoden, Rey de Rohan: 3 pts
 - Gamelin: 1 pto.
 - Eowyn: 2 pts.
 - Eomer: 3 pts.
 - Elfhelm: 1 pto.
 - Grimbold: 1 pto.
 - Aragorn: 4 pts.
 - Légolas: 3 pts.
 - Gimli: 3 pts.
 - Halbarad: 2 pts.
 - Elladan: 2 pts.
 - Elrohir: 2 pts.
 - Angbor: 1 pto.
 - El Rey de los Muertos: 2 ptos.
 - Gothmog: 3 ptos.
 - Nazgul en Bestia Alada: 3 ptos.
 - Nazgul a pie o a caballo: 2 ptos.
 - El Rey Brujo: 5 ptos.
 - Khârdush el Incendiario: 1 pto.
 - Jefe Troll de Mordor: 2 ptos.
 - Shagrat: 1 pto.
 - Gorbag: 1 pto
 - Suladan el Rey Serpiente: 3 ptos.
 - Amdûr, Señor de las Espadas: 3 ptos.
 - Rey de Khand en Carro: 1 pto.
 - Mûmak de Guerra de Harad: 9 ptos.

Nota: Aquellos Héroes que combaten sólo, por ejemplo por ser Monstruos (Jefe Troll, Mûmak, Rey de Khand, etc), también añaden 1 pto. por ser una Formación.

SINOS Y DESTINOS

Los ejércitos de la Luz y de la Oscuridad deben incluir los siguientes Sinos y Destinos del Reglamento de La Guerra del Anillo o del Suplemento Huestes de Batalla. (En ocasiones requieren de incluir una determinada unidad).

LUZ:

- *Mearas: La Guardia del Rey de Rohan.
- *Bardas de Guerra: Caballeros de Dol Amroth a Caballo.
- *Estandarte del Cisne de Dol Amroth Caballeros de Dol Amroth a Caballo.
- *Cornetas de los Rohirrim: La Guardia del Rey de Rohan.
- *Lanza Poderosa: Eomer Mariscal de Rohan.

OSCURIDAD:

- *La Corona de Carn Dûm: (El Rey Brujo en Bestia Alada).
- *Flechas Fatuas: (Una compañía de Orcos o de Rastreadores a elección del jugador de la Oscuridad).
- *El Ojo de Sauron.
- *Cabezas Cortadas.
- *Estandarte del Rey Serpiente: Jinetes Serpientes.
- *Comandante Mahûd: Todos los Mûmakil.
- *Armas de Colmillo de Mûmak: Todos los Mûmakil.
- *Ningún hombre puede matarme: El Rey Brujo en Bestia Alada.

REGLAS ESPECIALES**REFUERZOS:**

- *El Ejército 2 de la Luz llega por la parte norte del tablero mediante una tirada de refuerzos una vez se cumpla una de las siguientes condiciones: 1.- Caiga la Puerta exterior, o la abran las tropas de la Oscuridad. 2.- Una Formación de la Oscuridad (Que no sea una Bestia Alada) pasa la primera muralla. A partir de que se cumplan esas condiciones, antes de la fase de Iniciativa, lanza un dado. Con un 6 llega el Ejército 2 de Rohan. Sino llega en ese turno, en la próxima fase de iniciativa debes obtener 5+. Y así sucesivamente hasta llegar a 2+.

- *El Ejército 2 de la Oscuridad llega a partir del 6º Turno en que llega el Ejército 2 de la Luz mediante otra tirada de Refuerzos, por la parte derecha del tablero.

- *El Ejército 3 de la Luz llega a partir del 6º Turno en que llega el Ejército 2 de la Oscuridad por la parte Sur del Tablero.

FIN DE LA PARTIDA

A partir del 6º Turno tras la llegada del Ejército 3 de la Luz, haz una nueva tirada de refuerzos. En caso de superarla, la partida termina y debe hacerse un recuento de los puntos de victoria obtenidos.

LA DEMENCIA DE UN SENESCAL:

Cada vez que el bando de la Oscuridad obtenga la Iniciativa, la Guardia de Denethor debe hacer una tirada de valor (Con la regla Accesos de locura) En caso de fallar dicha tirada, retira 1D6 miniaturas de la formación. Puede emplearse puntos de poder para superar dicha tirada. Además, esta Formación no puede incluir a Gandalf el Blanco ni aprovecharse de otro atributo de Valor que no sea el de Denethor.

NO HAY AMANECER PARA LOS HOMBRES:

Al comienzo de la fase de Iniciativa, cada Formación de la Luz que no tenga un Héroe al mando y tenga una Formación enemiga a 6UM o menos, debe superar un chequeo de terror o sufrirá 1d6 bajas y permanecerá en desorden.

ESCALAS DE ASEDIO:

Todas las Formaciones de Infantería de la Oscuridad (Salvo los Mediotrolls) tienen Escalas de Asedio, y pueden cargar contra las Murallas exteriores de la Fortaleza (Contra las demás no).

LAS MURALLAS DE MINAS TIRITH

Nota: Estas reglas están pensadas en base a la Fortaleza de Games Workshop, podéis modificarlas en cuestión de medidas y capacidad según se adapte mejor a vuestra escenografía.

Antes de nada vamos a dividir la muralla en secciones. Si jugamos con las Murallas de Games Workshop tenemos: 1 Puerta, 2 Murallas, 2 Torres. Cada una de ellas es Defendible por un número determinado de Compañías que deben pertenecer a la misma Formación.

Las Murallas tienen una capacidad de albergar Formaciones de hasta 2 Compañías. Si tienes unas murallas propias cuenta una capacidad de 1 Compañía por cada 7 cm de Muralla.

La Puerta tiene una capacidad para albergar una Formación de hasta una Compañía. Quien controle esta sección puede abrir o cerrar la puerta 1 vez por turno durante su fase de Movimiento (Pierde la capacidad de Disparar y de Mover si hace esto). Sin embargo tiene la ventaja de que no puede ser asaltada por escalas de asedio, sólo desde otra sección de la fortaleza. Si posees una fortaleza propia, calcula una capacidad de 1 Compañía por cada 7 cm que mida la puerta.

Las Torres pueden albergar hasta 3 Compañías que pueden disparar pese a estar parcialmente cubiertas (Y tienen armas de disparo). Además controlan los puntos de acceso de las murallas a la parte inferior de estas. Una formación que comience su turno dentro de una Torre puede elegir bajar de las murallas. Las Formaciones de Trebutchet pueden

ocupar murallas siempre cuando cumplan el límite de Compañías apropiado. Los Lanzavirotes Vengadores pueden incluirse tanto en las Murallas, como en la Puerta o las Torres.

Puedes crear mas variedad de Murallas añadiendo escaleras para subir o bajar de ellas como el caso de las torres, o cambiar la capacidad de estas que consideres. No obstante todo debe quedar perfectamente claro para todos los jugadores al inicio de la partida.

A excepción de las Puertas, las Murallas o edificios no pueden ser dañados.

COMBATIR CONTRA LAS MURALLAS Y DESDE ELLAS:

Todas las miniaturas dentro de una sección de Muralla (Ya sea Muralla, Puerta o Torre), tienen un atributo de Defensa de 10 contra cualquier ataque, venga del lado que venga, salvo que sea contra una bestia Alada. En dicho caso se usa la Defensa Frontal de la Formación.

Una Formación sobre lo alto de una Muralla no puede cargar contra enemigos debajo de esta, pero si puede cargar contra enemigos en una sección de muralla adyacente, de la manera habitual. (No se mide distancia de carga, per un 1 siempre es fallo y un 6 carga arrolladora). En caso de acabar con la Formación de la sección adyacente puede elegir ocupar la sección que era del enemigo o mantenerse en la suya.

Una Formación en lo alto de una muralla sólo puede moverse a una sección de la fortaleza adyacente, siempre y cuando ésta esté vacía, invirtiendo todo su movimiento. Las Formaciones con la Regla Montaraces Maestro pueden moverse hasta 2 secciones por turno siempre y cuando ambas estén vacías.

Una formación en un una muralla de la Fortaleza (O Puerta o Torre) no puede retirarse bajo ningún concepto. Si queda en desorden, es repelida o obligada a huir de alguna manera, la Formación sufre 1D6 bajas automáticas (Esto no quiere decir que se recupere de dichos efectos, como en caso del desorden) Las Formaciones que asalten una Fortaleza y acaben con la Formación que defiende dicha sección, pueden ocupar automáticamente dicha sección de Fortaleza, siempre y cuando no superen el número máximo de Compañías que cogen en esa sección.

TORRES DE ASEDIO:

Siempre que puedas representarlas puedes incluir hasta 1 Torre de Asedio por cada 3 Formaciones del Ejército 1 de la Oscuridad. Dichas Torres de Asedio pueden incluir Formaciones de la Oscuridad (De hasta 1 Compañía por piso representado). Las Torres de Asedio sólo pueden ser movidas por Trolls. 1 Troll que permanezca peana con peana con la Torre, puede moverlas 4UM por turno. Si 2 o más Trolls mueven la Torre, esta puede mover hasta 8 UM por Turno. Un Troll empujando una Torre de Asedio no puede ni disparar ni cargar en ese turno.

Una Formación dentro de una Torre de Asedio añade +2 a su Defensa y recibe todos los Ataques por el frente (La Torre en sí no puede ser destruida). Si la Torre de asedio toca una sección de muralla, la Compañía del interior puede cargar contra esta. Si la carga tiene éxito, las miniaturas de la fortaleza sólo utilizan su Defensa Frontal, y no la de la Muralla. En contraposición, la Formación que carga no obtiene modificadores de carga.

LAS PUERTAS DE MINAS TIRITH:

La puerta exterior de la Fortaleza tiene Defensa 10, Resistencia 2 y se considera Extremadamente dura de matar. Además tiene un atributo de Combate de 0 y 0 Ataques.

El resto de puertas de muralla tienen Defensa 10, Resistencia 2, Combate y Ataques 0 y son Muy Duras de Matar.

GROND:

Si tienes la forma de representarlo, puedes incluir al titánico ariete utilizado en la Batalla de los Campos del Pelennor. Dicho ariete gigante con cabeza de lobo puede ser empujado por 8 o más Trolls de idéntica forma a las Torres de Asedio y mover 8 UM, o por 4 y ser movido 4 UM.

Además cada turno que se mueva a Grond, éste puede realizar 10 disparos de Arco Orco (Esto representa la dotación de Grond. Cualquier Formación de la Luz que cargue con éxito a Grond, lo destruirá automáticamente. De cualquier otra forma Grond no puede ser destruido. (Aunque el jugador de la Oscuridad puede elegir retirarlo voluntariamente)

MERRY Y EOWYN CABALGAN JUNTOS:

Merry cabalga escondido junto a Eowyn, a todos los efectos se consideran un única miniatura. Eowyn tiene 3 pts de Poder y Resistencia en lugar de 2, posee la Regla Especial ¡En nombre del Rey! Y no tiene la regla Disfraz.

TROLLS CARGADORES:

Si un Troll permanece peana con peana con una Catapulta de Mordor, ésta puede realizar hasta 2 disparos por turno, en lugar de uno. Un Troll cargador que quiera ayudar de esta forma a una catapulta no puede ni disparar ni cargar en ese turno.

PLAY TESTING

Esta es una Batalla ambiciosa y muy interesante. Gracias a la agilidad de las reglas de la Guerra del anillo puede librarse de forma muy rápida. Si sois varios, podéis jugarla perfectamente en un día, mientras que si sois pocos o incluíis una barbaridad de miniaturas podéis tardar hasta 3 días.

No es necesario calcular exactamente el número de puntos obtenibles de cada ejército, ya que el escenario se compensa con la durabilidad variable de éste. Además hay que pensar que cuantas mas tropas mas puntos ofreces a tu enemigo. Recomiendo seguir estrictamente las proporciones propuestas entre los Ejércitos 1 de la Luz y los Ejércitos de la Oscuridad. Incluir menos miniaturas puede ser una masacre para la Oscuridad, sobretodo contra jugadores veteranos.

Ante todo éste escenario esta destinado para aquellos jugadores con muchas miniaturas y ganas de usarlas a la vez, y a aquellos que han construido impresionantes maquetas dignas de un Games Day y quieran poder darle uso. Aún así, recordad que la proporcionalidad de las fuerzas permite a usuarios menos ambiciosos poder echar unas partidillas equivalentes con muchas menos miniaturas.

CONCLUSIÓN

Si habéis sido capaces de leer hasta aquí, sólo queda felicitaros y deseáros mucha suerte y diversión si pensáis utilizar estas reglas (Espero no haberme dejado nada en el tintero). Así que deseo que lo disfrutéis la mitad de la mitad que lo he disfrutado yo

Windwarrior.