

Al rescate de los hobbits

Autor Ismäel
lunes, 12 de marzo de 2012

Ismäel nos envía un interesante escenario con el que podremos recrear el enfrentamiento que habría tenido lugar si Aragorn, Legolas y Gimli hubieran dado caza a los uruk-hai que llevaban cautivos a Merry y a Pippin.

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

INTRODUCCIÓN

Este escenario es una representación de lo que podría haber pasado si Éomer y su guardia no hubiesen encontrado la patrulla de uruk-hai que llevaban a Merry y Pippin a Isengard. En el caso de que Aragorn, Legolas y Gimli les hubieran alcanzado. ¿Habrían conseguido salvar a los hobbit?, o por el contrario, ¿habrían sido estos llevados ante Saruman?

CONTENDIENTES

Bando de la Luz: Aragorn, Legolas, Gimli, Merry y Pippin.

Bando de la Oscuridad: Uglúk, Grishnack, 5 exploradores uruk-hai (con arma de mano), 5 exploradores uruk-hai (con arma de mano y escudo), 5 orcos de Mordor (con escudo) y 5 orcos de Mordor (con lanza).

DESPLIEGUE

La mesa de juego es un tablero de 120 cm X 120 cm. El tablero representa los lindes de Fangorn. Aragorn, Legolas y Gimli despliegan en la zona sur del tablero, a un máximo de 10 cm del borde sur, y a 30 cm de los bordes este y oeste. Merry, Pippin y el bando de la Oscuridad despliegan en el centro del tablero (a 45 cm de cada borde). Sitúa a Merry y Pippin en el centro y el resto de miniaturas serán colocadas por los dos jugadores. Comienza el jugador del bando de la Oscuridad situando una, luego le sigue el jugador del bando de la Luz situando otra, y así sucesivamente hasta estar todas sobre el tablero.

Disposición del tablero de juego *Nota: El jugador del bando de la Oscuridad será el encargado de desplegar a los uruk-hai y a Uglúk, y el jugador del bando de la Luz a los orcos de Mordor y a Grishnack.

A 20 cm del borde norte empieza el bosque de Fangorn. Esta zona se considera terreno boscoso. Se puede representar con árboles (siempre dentro de los 20 cm). A 5 cm del borde norte y a 30 cm de los bordes este y oeste (dentro del bosque), se sitúa la salida del bando de la Oscuridad.

OBJETIVOS

La partida finalizará si:

- Los dos hobbits escapan por la zona de despliegue del bando de la Luz (se encontrarían a salvo)
- El bando de la Luz acaba con todas las miniaturas del de la Oscuridad.
- Los tres cazadores (Aragorn, Legolas y Gimli) mueren antes de liberar algún hobbit.
- Los hobbits son llevados a Saruman (son capturados).
- Los hobbits mueren.

Victoria del bando de la Luz:

El bando de la Luz se hará con la victoria si:

- Los dos hobbits están a salvo (consiguieron salir por la zona de despliegue de la Luz)
- Un hobbit está a salvo, y el otro sigue en el campo de batalla, pero este está libre.
- Los dos hobbits están en el campo de batalla al finalizar la partida (el bando de la Luz a acabado con el de la Oscuridad) y los dos están libres.

Empate:

- Un hobbit está a salvo, pero el otro ha muerto.
- Un hobbit permanece en el tablero libre, pero el otro está muerto.
- Los dos hobbits están muertos.

Victoria del bando de la Oscuridad:

Victoria Marginal:

- Un hobbit capturado y otro a salvo.
- Un hobbit capturado y otro libre en el tablero.
- Un hobbit capturado y otro muerto.

Victoria Decisiva:

- Los dos hobbits capturados.

*Nota: Como se puede ver, el bando de la Luz solo ganará si los dos hobbits se mantienen vivos y coleando. Esto refleja la importancia que tienen tanto Merry como Pippin para los héroes, quienes no permitirán que ninguno muera o sea capturado.

Por el contrario, a los uruk-hai solo les importa cumplir su objetivo, entregarle a Saruman los medianos, aunque no sean los dos. Y como, en caso de que estos sean liberados, están dispuestos a matarles con tal de que no se salgan con la suya.

REGLAS ESPECIALES

Exhaustos: Los tres cazadores entran en escena tras varios días sin descanso. Esto se refleja con un punto menos de Poder y de Destino.

Prisioneros: Merry y Pippin son los prisioneros de los uruk-hai. Estos están maniatados, por lo que su movimiento será de 5 cm. Tampoco pueden entrar en combate (cargar). Ambos pueden ser:

Liberados: Si uno de los cazadores entra en contacto peana con peana con uno de los prisioneros, este le liberará automáticamente. Ninguno de los dos puede seguir moviéndose durante ese turno. Los hobbits liberados pueden moverse 10cm.

Agarrados: Si un uruk-hai entra en contacto peana con peana con un hobbit podrá agarrarlo automáticamente. El uruk-hai que agarre a un hobbit no podrá mover más durante ese turno. El movimiento de un uruk-hai que lleve a un hobbit será de 7 cm. Al entrar en el bosque de Fangorn (terreno difícil) su movimiento se verá reducido a 4cm. Un uruk-hai que lleve un hobbit podrá trabar en combate y ser trabado, pero no podrá herir en caso de ganar el combate. Si el uruk-hai muere, el hobbit se deja en el suelo y se sigue considerando prisionero.

*Nota: Solo se pueden cargar los hobbits prisioneros, una vez que estos sean liberados, son demasiado "escurridizos" para dejarse coger en el fragor de la batalla.

Solo los uruk-hai pueden agarrar a los hobbits, ya que a los orcos no les interesa cumplir la misión de Saruman.

Fuera de peligro: Los hobbits se considerarán fuera de peligro (o "a salvo") cuando abandonen el tablero por la zona de despliegue de la Luz.

La Voluntad de Saruman: El objetivo de los uruk-hai es capturar a los hobbits, escapando con ellos por la zona de salida indicada (Bosque de Fangorn).

Asustados: Los hobbits liberados no pueden cargar, pero pueden recibir cargas. A la hora de determinar el vencedor del combate se consideran desarmados. En caso de ganar el combate no podrán herir.

¡No escaparán con vida! Si un hobbit es liberado, los uruks no podrán agarrarlo (véase regla Agarrados) y por consiguiente no podrán cumplir su objetivo de capturar a los hobbits (regla La Voluntad de Saruman). En ese caso podrán entrar en combate con los hobbits con intención de matarlos.

Puntería Magistral: Legolas puede realizar un disparo a una miniatura que lleve a un hobbit, el cual impactará automáticamente. Si se decide hacer uso de esta regla, Legolas no podrá disparar más durante ese turno.

¡A muerte! En esta partida no se tiene en cuenta el valor, ni los chequeos en caso de ejército desmoralizado para ningún bando, ya que ambos desean hacerse con la victoria.

PLAYTESTING

La mejor táctica para el bando de la Oscuridad es desplegar sus Uruks cerca de los hobbits y tratar de llevarlos lo más rápido posible a la zona de salida. Otra estrategia puede ser la de trabar a los héroes poco a poco, beneficiándose de tu superioridad numérica, para contenerlos el mayor tiempo y que los uruks que llevan a los hobbits puedan escapar. Si atacas con todo el ejército a la vez, a lo loco, lo más probable es que lo destrocen rápidamente. Si el enemigo libera a los hobbits, trata de trabarte con ellos antes de que consigan alejarse demasiado.

La mejor táctica del bando de la Luz es la de tratar de matar a la miríada de orcos lo más rápido posible (emprendiendo acciones heroicas) para ir a liberar a los hobbits. Trata de hacer una brecha en la masa de orcos para que puedan pasar (recuerda que tus héroes no cuentan con todo su poder). Cuando liberes a los hobbits, intenta llevarlos al borde de despliegue sin que se acerquen mucho a miniaturas enemigas, para que estos no sean atacados.