

Ya vienen...

Autor Vizandril
domingo, 07 de abril de 2013

Vizandril nos envía este escenario que recrea los últimos momentos de los enanos en la Cámara de Mazarbul tras la muerte de Balin. Un reducido grupo de guerreros deberá resistir las acometidas del enemigo el mayor número de turnos posibles.

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

Balin ha muerto... y aquí nos hallamos, los últimos de sus guerreros, liderados por su campeón y sus mayores capitanes, somos pocos pero estamos dispuestos a luchar hasta el final, nos encontramos en la Cámara de Marzabul puesto que han tomado el puente, y la segunda sala. Atrancamos las puertas, pero no podremos frenarlos por mucho tiempo. El suelo tiembla. Tambores… tambores en lo profundo. No podemos salir. Una sombra se mueve en la oscuridad. No podemos salir. Ya vienen...

Tumba de Balin

CONTENDIENTES

El bando de la Luz lo forman: Campeón del Rey, 4 Reyes enanos con hachas arrojadas y a dos manos, Floi, 2 Guardias de cámara, 8 enanos con escudo, 2 arqueros enanos, 4 Guardias de Hierro y 7 Guardias de Khazad.

El bando de la Oscuridad lo forman (cada ronda): 6 orcos de Moria con escudo y 6 orcos de Moria con lanza.

PARTIDA A PUNTOS

Si quieres librar la misma batalla con otras fuerzas escoge 750 puntos para el bando de la Luz en el que debe haber un mínimo de 4 héroes y máximo 30 miniaturas (contando los héroes). El bando de la Oscuridad debería ser siempre el marcado para el escenario, aunque si deseas usar otras fuerzas intenta adaptar los puntos a las diferentes oleadas que desees crear.

DESPLIEGUE

El tablero debe tener unas dimensiones de 60x60cm. El bando de la Luz despliega en un recinto de 30cm en el centro del tablero, justo donde se encuentra la tumba de Balin. El bando de la oscuridad desplegara cada una de sus oleadas a 4 cm de cualquiera de las 4 aperturas por las que pueden entrar, repartidos como deseen en cada apertura. Las aperturas pueden ser del tamaño que se desee, aunque lo ideal es que tengan una longitud de unos 15cm. En casos en los que la peana de la miniatura ocupa mas de 4cm (ej. el Draco) no pasa nada porque se sobrepase un poco la zona de despliegue.

Disposición del tablero

REGLAS ESPECIALES

La tumba de Balin: Cualquier miniatura enana que se encuentre a 8cm o menos de la tumba de Balin contara como

dentro del alcance de un estandarte.

Luchar hasta morir: Los enanos no deben realizar ningún chequeo de valor en este escenario por desmoralización. Los orcos de Moria en cambio sí, y debe hacerse el recuento de tropas totales por cada oleada de forma independiente. Por ejemplo en la primera ronda los orcos de Moria se desmoralizaran al perder 6 efectivos de los 12 de esa ronda.

Son innumerables: Cada vez que los 12 orcos de Moria sean derrotados por los enanos, una nueva oleada de orcos de Moria desplegara de nuevo al siguiente turno (en la misma zona de despliegue que al inicio, cualquiera de las 4 aperturas), cada nueva oleada será contabilizada como ronda.

A partir de la tercera ronda todo se ira tornando más dificultoso y podrán aparecer tropas extra sumadas a los 12 orcos de Moria habituales, se determinara mediante una tirada de dado al comienzo de la ronda correspondiente:

Ronda 3

1-4: Nada

5-6: 6 Merodeadores con hacha a 2 manos

Ronda 4

1-2: Nada

3-4: 6 Merodeadores con hacha a 2 manos

5-6: 6 Escudos negros de Gundabad

Ronda 5

1: Nada

2-3: 6 Merodeadores con hacha a 2 manos

4-5: 6 Escudos negros de Gundabad con escudo

6: Troll de las cavernas con cadena

Ronda 6

1: Nada

2-3: 6 Escudos negros de Gundabad

4-5: Capitán orco de Moria con escudo + 6 Merodeadores con hacha a 2 manos

6: Troll de las cavernas con cadena + 4 Merodeadores con hacha a 2 manos

Ronda 7 – en adelante

1: Nada

2-3: 6 Escudos negros de Gundabad + 1 Capitán de los escudos negros de Gundabad

4-5: 1 Rey de Moria + 6 Merodeadores con hacha a 2 manos + 6 escudos negros de Gundabad

6: Troll de las cavernas + Capitán de los escudos negros de Gundabad + 2 Merodeadores con hacha a 2 manos

El Draco en estado de letargo

Si durante 2 turnos seguidos se empata la tirada de la iniciativa, el Draco de las cavernas despertara de su letargo y en la siguiente ronda se incorporará un Draco de las cavernas. En esa ocasión no se deberá tirar para añadir más tropas, el propio Draco ya será el extra que acompaña a los 12.

OBJETIVOS

Los enanos están destinados a caer pero deben intentar aguantar el mayor número de turnos posibles. Dependiendo del número de rondas que sobrevivan caerán heroicamente o vergonzosamente, las puntuaciones posibles son las siguientes:

Los enanos aguantan 2 rondas o menos = "Excremento de Mumakil": Con generales así es normal que Moria haya sido conquistada, debieron darte el título de general en la tómbola que se suele celebrar en hobbiton...

Los enanos aguantan entre 3 y 6 rondas = "Guerrero enano": No esta mal, tus hazañas no quedaran en el recuerdo ni se escribirán canciones acerca de ti, pero al menos disteis algo de lucha al enemigo.

Los enanos aguantan entre 7 y 8 rondas = "Capitán enano": ¡Bien hecho! Vuestros guerreros demostraron lo valientes que pueden llegar a ser los enanos, una gran batalla con una demostración de valía. No serás una leyenda, pero al menos serás recordado como un valiente general.

Los enanos aguantan 9 rondas = "Rey enano": Digno guardián de Moria, tus guerreros deben estar honrados de haber luchado bajo tus ordenes, una leyenda nace de tus actos.

Los enanos aguantan 10 rondas = "Campeón del rey": Con mas generales como tu Moria aun seguiría en posesión de los enanos, harán canciones sobre tu legendaria hazaña dignas de los mas importantes reyes del pasado.

Los enanos aguantan 11 rondas o más = "Durin Padre de los enanos": Solo el propio Durin, padre de los enanos, sería capaz de tamaña hazaña, sin duda debes ser su reencarnación... nunca antes hubo tan grande general y guerrero como tu, salvo el propio Durin, deberías estar orgulloso... serás el enano mas recordado de esta edad y tu leyenda jamás caerá en el olvido.

¿No estás de acuerdo con tu puntuación? ¿Crees que ha sido cosa del azar? Solo hay una forma de cambiar la historia, vuelve a intentarlo, tus enanos te esperan para que vuelvas a comandarlos una vez más...

PLAYTESTING

Este no es un escenario que deba estar equilibrado, pues el interés del mismo radica en ver cuánto es capaz de aguantar el Bando de la luz. Las calificaciones de las puntuaciones han sido puestas en función de los resultados que nos ha dado el escenario en varias partidas de prueba (unas 5 ó 6). Utilizando las reglas de El Hobbit: Un Viaje Inesperado, al menos yo, no conseguí pasar de la 9 ronda, aunque admito que tuve la mala suerte de que en 2 de las partidas de prueba me salió el Draco. En la partida en la que llegué a la ronda 9 tuve la suerte de que las primeras acometidas fueron ligeras.

Todo es muy relativo, y dependiendo de contra quien juguéis puede variar mucho la cosa. Si consideráis que las puntuaciones no son dignas de vuestro nivel, siempre podéis modificar el número de rondas para las puntuaciones por ejemplo subir a 13 la calificación de Durin el inmortal, o por el contrario bajarlas. Aunque en un principio me parece que tal y como están fijadas está equilibrado (puedo asegurar que es prácticamente imposible acabar como excremento de Mumak).

Por otro lado, os habréis percatado de que el campo de batalla es algo pequeño (60x60cm), es así porque eso facilita mucho la partida, sobre todo para hacerla menos duradera. La batalla puede alargarse mas de 20 turnos, y eso en un escenario muy amplio se haría injugable.

Finalmente, como consejos para los jugadores enanos, diré que lo ideal es tratar de desmoralizar al enemigo, dado que son hordas en cierto modo pequeñas. Lo ideal por ejemplo cuando entra un troll, escudos negros y orcos de Moria, es ir a por éstos últimos, pues matando a los 12 ya tendrán que hacer chequeo de desmoralización. Esto facilita mucho las cosas. Respecto al troll lo ideal para mantenerlo distraído con un guardia de cámara, ya que puede sobrevivir a los golpes y mantenerlo a raya el tiempo necesario. Aprovechando las ruinas y recovecos debería ser relativamente sencillo obstaculizarlo.

El escudarse cumple un valor muy importante, especialmente cuando el enemigo está desmoralizado. Resulta más fácil eso que herirles y además te ahorrarás bajas en tu bando. Puede parecer muy succulento el utilizar el golpe penetrante de las hachas, pero yo en este escenario no lo recomiendo. Es muy arriesgado y no debes permitirte el lujo de perder un solo enano, así que es mejor no arriesgar bajándoles la defensa. Aprovecha los recovecos y enfréntate en uno contra uno siempre que puedas, el escenario tiene mucha ruina y lo permite en cierta medida, así que aprovecha el terreno en tu favor.