

¡Ataque a Rohan!

Autor Pablo
miércoles, 18 de mayo de 2005

Pablo nos ofrece esta excelente campaña que narra la invasión de Rohan por parte de Dunlendinos, Orcos y Hombres del Este en tiempos del Rey Helm.

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

{xtypo_alert}Este artículo se encuentra en plena fase de actualización. En este proceso de cambio se revisarán textos e imágenes por lo que es posible que el artículo sufra algunos cambios. Hasta que finalice la actualización pueden aparecer fallos o desajustes.{/xtypo_alert}

¡ATAQUE A ROHAN!

Ese había sido un gran día para el Rey Helm, noveno Rey de Rohan, último del Primer Linaje. Para celebrarlo, hizo organizar una fiesta como nunca se había visto en Rohan, a la que asistieron representantes de todas las regiones amigas de la Tierra Media y que tuvo lugar dos semanas después del Gran Día. Al banquete asistieron los hombres más importantes de Rohan así como los de Gondor, entre ellos el decimonoveno Senescal de Gondor, Beren. Fue una noche muy larga en la que todo el mundo bebió, cantó, bailó, en un estado de ánimo y alegría constante. El gran momento de la noche llegó cuando el Rey Helm se levantó y pronunció sus tan ansiadas palabras:

— Amigos, amigas, hombres de Rohan y de Gondor estamos aquí para celebrar el gran día que Rohan vivió hace dos semanas, un día en el que todos nuestros peligros desaparecieron, permitiéndonos a todos vivir ahora un tiempo de paz y de júbilo que esperemos dure muchos años. Ese día será recordado en Rohan durante muchas generaciones, ya que, ese día, fueron expulsados de nuestro reino nuestros enemigos más cercanos y los que más daño hacían a nuestro pueblo indefenso, los malvados Dunlendinos. Ese Gran Día maté de un puñetazo a Freca, su líder, un ser sin dignidad, valor, ni honra; un ser despreciable por su avaricia, ambición y maldad, y por su deseo de subir al trono que no le pertenece. Con la muerte de Freca, ya no hay preocupación para nuestro pueblo, y por ello, estamos aquí hoy reunidos. Reunidos no sólo para celebrar el acontecimiento, sino para desear que esta situación se dé pronto en todas las tierras que aquí representáis, y también para demostrar a nuestros enemigos que somos gente unida, que se apoya, y que lo último que pierde es la esperanza, esperanza por un mundo pacífico, donde la convivencia sea perfecta y donde todos aquellos que intenten romperla sean castigados. Así pues, quiero brindar por nuestra amistad y por la libertad de toda la Tierra Media.

Los aplausos y brindis se prolongaron mucho tiempo, y el estado de exaltación permaneció presente toda la noche. Pero, la mayoría de los que estaban así ese día no sabían que lo único que había hecho el Rey Helm era enfurecer aún más a los Dunlendinos expulsados, odiando éstos con todas sus fuerzas a Rohan y a su pueblo. A pesar de esto, Helm fue apodado Helm Mano de Hierro, nombre que se le dio hasta el fin de sus días.

Cuatro años más tarde, en 2758 de la Tercera Edad, llegaron días oscuros para la Tierra Media, pero sobretudo para Rohan y Gondor, que fueron atacados ferozmente. Gondor recibía ataques de los Corsarios y Hombres del Sur, también llamados y Rohan fue atacada por el este y el oeste. Por el oeste llegaron Dunlendinos sumados con algunas de las tropas enemigas de Gondor que habían desembarcado en las desembocaduras de los ríos Isen y Lefnui y también por los malvados Orcos. Por el este no está seguro quién atacó, aunque por los relatos encontrados en Meduseld se piensa que eran Hombres del Este y orcos.

Pronto Helm supo que los Dunlendinos estaban liderados por Wulf, hijo de Freca, que venía vengar a su padre. Rohan tenía que afrontar sola los peligros ya que Gondor a su vez, tenía que defender su reino. Helm reunió a un gran ejército y se dirigió a los Vados del Isen para frenar el avance enemigo por el oeste ya que el enemigo del frente este representaba en esos momentos una amenaza inferior.

ESCENARIO 1: La Batalla de los Vados del Isen

La noche era fría y oscura, de una oscuridad tenebrosa que no era usual en el mes de octubre en las Tierras de Rohan. La distancia entre los dos ejércitos era mínima, y, en cualquier momento, podía empezar la batalla. Helm dio un breve mensaje a sus hombres, animándolos a luchar por el bien de los hombres y de la Tierra Media. Junto a él se encontraban Haleth y Háma, sus dos hijos, y también Fréaláf, su sobrino, un gran combatiente en los campos. El

grueso de la tropa, muy inferior en número a la enemiga, la formaban Rohirrim a pie, así como unos pocos Guardias Reales. No alcanzaban a ver las filas enemigas con claridad, sólo observaban una sombra en la oscuridad, una sombra extensa. Aun así, sabían que la batalla no sería fácil, y que las pérdidas iban a ser importantes.

De repente, un estruendo se oyó y se puso a llover, empezó una gran tormenta, como las muchas que hubo ese otoño y que no eran nada usuales. Las condiciones empeoraban y si la batalla se prolongaba mucho, pronto el río empezaría a desbordarse. Junto con la tormenta, se oyeron gritos, y los Rohirrim, temiendo la muerte pero a su vez queriendo defender a su pueblo, vieron como se lanzaba contra ellos un ejército gigantesco y observaron como la sombra se acercaba peligrosamente. En la vanguardia iba Wulf, y cuando se dieron cuenta de que era él, ya había comenzado lo que se convertiría en la Batalla de los Cruces del Isen.

Descripción

Este escenario representa la Batalla de los Vados o Cruces del Isen, que tuvo lugar en otoño de 2758 de la Tercera Edad, entre Rohan y un ejército de Dunlendinos y Hombres del Sur. La victoria fue favorable a las fuerzas de la Oscuridad, obligando a los Rohirrim a refugiarse en fortalezas.

Contendientes

Por el Bando de la Luz combaten el Rey Helm, sus hijos Haleth y Háma y Fréaláf, todos a pie. Las tropas están formadas además por 5 miembros de la guardia real a pie armados con venablo. También combaten 5 hombres de Rohan con arco sin escudo, 6 hombres de Rohan con escudo y 3 hombres de Rohan con espada y sin escudo.

Por el Bando de la Oscuridad combaten Wulf, 1 Capitán de los hombres del Este, 1 Caudillo Dunlendino y 1 capitán orco con escudo. También combaten 15 Dunlendinos, 10 hombres del Este con escudo y 10 arqueros orcos.

Partida a puntos

Puedes librar esta batalla con otras fuerzas, pero deben ser iguales en puntuación. No más del 33% de los guerreros de cada bando puede ir armado con armas de proyectiles y cada bando debe incluir al menos, dos héroes.

Disposición del mapa

El escenario se juega sobre un tablero de 115 x 115 centímetros aproximadamente. Se puede elegir otra medida siempre que sea más o menos proporcional a las establecidas en el mapa. El terreno incluye varias zonas boscosas pequeña y varios montículos de poca altura, por lo que el escenario es relativamente llano. Por el centro cruza el río Isen, y tres vados permiten cruzarlo. El río sólo se podrá cruzar por estos vados.

Posición inicial

El Bando de la Luz se sitúa en la zona establecida en el mapa. El Bando de la Oscuridad reparte sus tropas en dos grupos, uno formado por Dunlendinos y otro por Hombres del Este y Orcos. Sitúa a estos grupos en las zonas establecidas.

Objetivos

Gana el bando que consiga hacer huir a todos sus enemigos o el bando que mate primero a Helm o a Wulf. (El Bando de la Oscuridad a Helm, el Bando de la Luz a Wulf). Ver reglas especiales

Reglas especiales

La crecida del Isen: Las fuertes lluvias hacen que el río Isen desborde y que de vez en cuando se creen grandes torrentes, llevándose consigo a guerreros. Para representar esto, a partir del turno 7 y en cada turno impar, tira un dado al inicio de la fase de movimiento por cada miniatura que se encuentre en el río o a menos de 10 centímetros de su ribera. Si el resultado es de 4, 5 o 6, el guerrero resiste y puede realizar su movimiento. Si el resultado es de 1, 2 o 3, tira otro dado para determinar cuánto arrastra la crecida al jugador. Si el resultado es de 1, 2 o 3, la miniatura es arrastrada 20 centímetros sea cual sea su raza, si es de 4, 5 o 6, es arrastrada la distancia igual a su capacidad de movimiento. Los arrastres son hacia el extremo de despliegue más cercano a la miniatura (los extremos paralelos al río).

La huida de Rohan: El objetivo de Rohan en esta batalla es frenar el avance de los enemigos para proteger a su pueblo,

así que si no pueden frenarlo, se retirarán a las fortalezas para defender ahí a los suyos. En la historia real en esta batalla sobreviven Wulf y todos los héroes del Bando de la Luz pero éste último es derrotado así que para representar esto, se crea la siguiente regla.

Las miniaturas atacan normalmente. Una de las formas que tienen los dos bandos de ganar la partida es hacer huir a todos los guerreros del bando enemigo. La otra forma es acabando con Wulf (para el bando de la luz), o con Helm (para el bando de la oscuridad). Cuando esto ocurra, se considerará que Wulf o Helm están gravemente heridos y no muertos y el derrotado huirá con todo su ejército. Así pues, otra forma para ganar es acabar con Wulf o Helm.

El río Isen

El río Isen se considera terreno difícil. Sólo se podrá cruzar el río por los vados asignados que también se consideran terreno difícil.

Unidad
Mov.
C
F
D
A
H
V
P/V/D
Puntos

Helm
14
5
4
7
2
2
5
3/0/2
70

Hamá
14
4/3+
4
5
2
2
4
2/1/1
50

Haleth
14
4
4
6
2
2
4
2/1/1
50

Fréalaf

14

5

4

7

2

2

5

3/2/2

80

Wulf

14

5

4

6

2

2

5

3/0/2

65

Notas:

- Los puntos de voluntad no son significativos al no haber miniaturas con habilidad para usarlos.

- Háma corresponde a Damrod, Haleth a Gamling, Fréaláf a Éomer, Wulf a Lurtz (con variaciones) y Helm a Theoden (con variaciones).

- Helm va armado con espada y escudo, Háma con arco y espada, Haleth únicamente con espada, Fréaláf con espada y escudo y Wulf únicamente con arma de mano. (Los atributos arriba especificados ya han variado respecto al equipo de cada miniatura. No se pueden variar)

La derrota de los Valles del Isen había sido dura para los Rohirrim. Después de la huida, Helm y sus hombres se refugiaron en Cuernavilla y ahí tuvieron muchas reuniones para organizar la defensa. Los informes de los exploradores no eran favorables, un gran número de Dunlendinos, Hombres del Sur y Orcos atacaban a las aldeas indefensas de campesinos, causándoles la muerte si no lograban huir. Además, por el este avanzaba una hueste de Hombres del Este y de Orcos que también resultaban una amenaza importante. Con el fin de que los dos frentes, el del este y del oeste, no se unieran y atacaran juntos — lo que sería muy difícil de frenar — Helm mandó a su hijo Haleth a Edoras, a defender la ciudad del frente este. Envió a Fréaláf al Sagrario, para ayudar desde ese puesto muy resistente. Él y Háma se quedaron en el Abismo, esperando el ataque de Wulf.

Aunque el ejército oeste se había debilitado después de la batalla, consiguieron reorganizarse y avanzar. Pero su estrategia no fue la esperada por los héroes de Rohan. Wulf decidió atacar primero a Edoras, para instalarse ahí y por fin habitar en el palacio en el que hubiera querido habitar su padre. Dio un rodeo pasando cerca de Fangorn y se juntó con la hueste este, que no fue tan numerosa como se esperaba. No obstante, eran un gran número, y en pocos días, empezaron la marcha hacia Edoras, para acabar con los hombres allí defendiendo.

ESCENARIO 2: El asedio a Edoras

Ese día de octubre fue un día de malas nuevas. Helm estaba en el Abismo organizando la defensa necesaria y enviando exploradores a todas las aldeas para reclutar al mayor número posible de guerreros. Distribuyó a los reclutas entre las tres fortalezas que debían ser defendidas, pero privilegió su defensa porque pensaba que iba a ser el primer atacado. Pero en ese día de malas nuevas llegó a sus manos un informe que anunciaba que una gran tropa, liderada por Wulf, estaba acampada cerca de Edoras, y que en poco tiempo tenían previsto atacar a Haleth. Helm, preocupado, envió refuerzos a Meduseld y envió un mensaje a Fréaláf pidiéndole que hiciera lo mismo, pero sin dejar su posición ya que debía ser defendida.

En Edoras, Haleth preparaba la defensa para el gran ataque, aunque en su mente sabía que sería difícil resistir a tal asedio. Se reunió con los capitanes de los que disponía, reforzó las murallas de madera y dispuso a los guerreros en zonas estratégicas, esperando la batalla. Hacia el mediodía, aparecieron los primeros guerreros enemigos en el horizonte, y en poco tiempo ya había comenzado la batalla, antes de llegar los refuerzos.

Descripción

Este escenario representa en la que se enfrentaron Haleth y Wulf. Tuvo lugar poco después de la Batalla de los Cruces del Isen, y Rohan ya estaba siendo invadida por los dos frentes. Una vez más la batalla fue favorable a la Oscuridad.

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por Haleth, 6 Guardias Reales a pie armados con venablo, 10 Guerreros de Rohan portando venablo y escudo, 5 con escudo y 5 con arco. Los refuerzos de Helm los forman 1 capitán de Rohan montado llevando escudo, armadura pesada y venablo y 5 jinetes de Rohan con armas por defecto y los refuerzos de Fréaláf los forman 5 jinetes de Rohan armados con venablo (Ni Helm ni Fréaláf forman parte de los refuerzos).
(Total: 460 puntos)

El Bando de la Oscuridad lo forman Wulf, 15 Dunlendinos, 1 Capitán Hombre del Este con armas con defecto, 10 Hombres del Este con escudo y 5 Hombres del Este con lanza. También lo forman 1 Capitán Orco montado en huargo con escudo y venablo, 10 guerreros orcos con escudo, 6 guerreros orcos con arco y 5 guerreros orcos con lanza. El Bando de la Oscuridad dispone de un ariete de cualquier longitud y que puede ser transportado por cualquier miniatura a pie y también dispone de 7 escalas.
(Total: 501 puntos)

Partida a puntos

Puedes librar esta batalla con otras fuerzas, pero el bando de la oscuridad debe ser superior en número al de la luz. No más del 33% de los guerreros de cada bando puede ir armado con armas de proyectiles y cada bando debe incluir al menos, un héroe.

Disposición del mapa

Sitúa la muralla de Edoras a 40 centímetros del borde izquierdo del tablero de manera que no pueda pasar a través de ella sólo por la puerta o escalando, es decir, que tiene que tener igual de largo que el ancho del tablero. Sitúa bastantes edificios en el lado de la ciudad de Edoras. (Ver mapa)

Posición inicial

Todo el bando de la luz a excepción de toda miniatura montada se sitúa en la muralla de Edoras y el grupo de jinetes (que forman los refuerzos), no se despliegan al principio. El Bando de la Oscuridad despliega sus tropa a 56 centímetros de la muralla de Edoras.

Objetivos

Si el Bando de la Oscuridad mata a Haleth y consigue matar a más de la mitad del ejército enemigo habiendo sobrevivido Wulf, habrá tomado Edoras y por lo tanto ganará la partida. El Bando de la Luz deberá matar a Wulf y matar a más de la mitad del ejército enemigo para hacerse con la victoria y repeler el ataque. Si muere Wulf, el bando de la Oscuridad deberá matar a todo el ejército enemigo mientras que si muere Haleth, el bando de la Luz deberá matar a todo el ejército de la oscuridad. (Nota: Cuando se dice matar se incluye también huir)

Reglas especiales

La muralla de Edoras: La muralla de Edoras es una muralla de madera y con lo cual es menos resistente que una de

pedra. La puerta de Edoras tiene los atributos de una puerta de fortaleza y la muralla tiene defensa 100 pero únicamente 3 puntos de resistencia.

Refuerzos: A partir del turno 5, tira un dado al inicio de la fase de movimiento de la luz por cada uno de los dos grupos de refuerzos. Con un resultado de 1,2,3 no llega el grupo, con un resultado de 4 y 5 sale el grupo pero no realiza más movimiento, con un resultado de 6 sale y realiza todo el movimiento. Sólo puede salir un grupo por turno y la salida del otro tiene que retardarse 1 turno. Ejemplo: Sale un grupo en el turno 6 así que sólo podrá salir el otro a partir del turno 8 inclusive.

En medio del fragor de la batalla se encontraba luchando Haleth, acabando con todo ser que le hacía frente. Los capitanes mantenían los ánimos de sus grupos, y la batalla estaba siendo dura aunque los guerreros no habían perdido la esperanza de una victoria. El enemigo tenía muchas escalas que subían con tanta rapidez que era imposible pararlas o tirarlas al suelo. Pronto las almenas fueron prácticamente invadidas, y, las esperanzas de una victoria desaparecieron cuando cayó la puerta. Se oyó un gran estruendo que retumbó en toda la ciudad. Cuando Haleth lo oyó, reorganizó al mayor número de guerreros que pudo en un sólo grupo y fue a hacer frente a los enemigos que entraban en la puerta sin cesar. En ese momento llegaron los refuerzos, y, junto con Haleth y su ejército, consiguieron frenar el avance durante un tiempo. Pero los enemigos eran muy numerosos y seguían subiendo por las escalas, y en las almenas pronto no quedó un alma blanca con vida. Viendo que la ciudad estaba siendo invadida, y que muchas casas ardían en llamas, Haleth ordenó a todos los guerreros que se refugiaron en el palacio de Meduseld, y así lo hicieron. Sólo lograron sobrevivir unas decenas de hombres, y la mayoría estaban heridos y no podían seguir luchando. En el exterior del palacio se oían gritos de desesperación de los aldeanos, campesinos y artesanos que eran masacrados sin escrúpulos. Haleth sabía que no podía seguir así, y, después de mirar por última vez a su alrededor y observar el esplendor del palacio, hizo abrir las puertas y los valerosos Rohirrim cargaron por última vez y llegando al fin de sus días de una manera heroica que siempre sería recordada en el corazón de los habitantes de Rohan.

Ese fue el fin de Haleth, hombre de Rohan, hijo mayor del Rey Helm Mano de Hierro, que murió heroicamente defendiendo la ciudad de Edoras. Pero los días difíciles no acabaron ahí. Wulf, orgulloso por haber acabado con la vida de Haleth, se instaló en Meduseld, y dirigió desde allí el resto del asedio a Rohan. Pasaron los días y con ellos llegaron refuerzos a las filas enemigas, que venían mayoritariamente del este. Pronto se reunió una hueste suficiente como para atacar al siguiente objetivo: El Sagrario.

ESCENARIO 3: La defensa de El Sagrario

Cuando Helm recibió la noticia de la muerte de su hijo mayor, sus ojos se entristecieron y al mismo tiempo, se llenaron de una furia explosiva que quería vengar la muerte de su hijo. Pero su prudencia y sensatez actuaron a su favor y decidió quedarse en Cuernavilla porque si salía a hacer frente al enemigo la derrota sería segura. Ya no tenía suficientes hombres para enviar refuerzos a Fréaláf mas sabía que su sobrino iba a ser el próximo objetivo de Wulf.

En El Sagrario, Fréaláf se encontraba en su pabellón meditando sobre la defensa que tendría que preparar. Al Sagrario se llegaba por un sendero sinuoso que subía por un risco escarpado, y existían varios niveles que defendían a los inferiores. Sabía que los enemigos tendrían que subir por el risco y tenían que eliminar al mayor número posible antes de que llegaran a lo alto del risco donde se desarrollaría la verdadera batalla. Pero Wulf sabía estas características y ideó un plan maléfico pero que podría dar resultado. Preparó a una columna de guerreros con una armadura poderosa y todos armados con grandes escudos para que subieran el camino sin que las flechas les hirieran y el grueso del ejército junto con él subieron pasados unos minutos. De esta manera los defensores tuvieron que ocuparse de la columna de vanguardia porque si se ocupaban del grueso, la columna llegaría a ellos y ya no podrían disparar. En poco tiempo la columna fue aniquilada y el grueso del ejército llegaba ya al llano de El Sagrario donde se desarrollaría la batalla.

Descripción

Este escenario representa la batalla que hubo entre Fréaláf y Wulf, en El Sagrario de Rohan. La batalla fue favorable al Bando de la Luz, ya que Fréaláf obligó a las huestes enemigas a retirarse de ese puesto y volverse a refugiarse en Edoras.

Contendientes

El Bando de la Luz lo forman Fréaláf, 5 Jinetes de Rohan y 5 Jinetes de Rohan armados con venablo. También lo forman 5 hombres de Rohan con arco, 5 con venablo y 10 con escudo.

El Bando de la Oscuridad está dividido en 3 batallones:

Batallón nº 1: Wulf y 15 Dunlendinos

Batallón nº 2: 8 Hombres del Este con escudo y 5 Hombres del Este con lanza

Batallón nº 3: 10 Orcos con escudo, 5 con arco y 4 con lanza.

Partida a puntos

No se especifica nada para este escenario. Únicamente debes incluir a un héroe por bando y dividir las tropas del Bando de la Oscuridad en 3 batallones. Los bandos tienen que estar equilibrados en puntos.

Disposición del mapa

El Sagrario es una llanura no muy grande muy elevada. Los 10 primeros centímetros del lado izquierdo del tablero son el camino en subida. El límite entre la llanura y el camino es un risco que tiene 4 centímetros de caída, con lo cual, cualquier miniatura que caiga del risco caerá al camino. No se pueden escalar ni trepar del camino a la llanura, sólo se puede acceder a ésta por la entrada. En el otro lado del tablero está la entrada al sendero de los muertos. En El Sagrario abundan zonas boscosas. (Ver mapa)

Posición inicial

El Bando de la Oscuridad sólo despliega al primer batallón en un primer momento. (Consultar mapa para ver las zonas de despliegue)

Objetivos

El Bando de la Luz gana la partida si consigue repeler el ataque enemigo (ver regla especial). El Bando de la Oscuridad gana la partida si consigue acabar con el 20 guerreros del Bando enemigo. Si Wulf o Fréaláf mueren, se considerará que han sido gravemente heridos y no muertos, aunque en esta batalla se considerarán como bajas. Los bandos pueden completar sus objetivos aun habiendo muerto sus héroes.

Reglas especiales

El Sagrario: El Sagrario es una llanura en lo alto de una montaña a la que sólo se puede acceder por un camino zigzagueante que resulta una espléndida defensa para los Rohirrim. En el borde izquierdo del tablero se encuentra el risco del Sagrario así que para representar su peligrosidad se crea la siguiente regla. Cualquier miniatura que resulte atrapada en combate en el borde del risco deberá tirar un dado si pierde el combate. Con un resultado de 1, 2 o 3, el guerrero es empujado y cae por el risco. La caída es de 4 centímetros de altura así que la miniatura recibirá dos impactos de fuerza 3. Con un resultado de 4, 5 o 6 la miniatura no caerá y el combate se desarrollará normalmente. Si un guerrero está atrapado en combate en la zona del risco denominada zona mortal (ver mapa), tira un dado como si fuera la zona de risco normal pero si el resultado es de 1, 2 o 3, la miniatura caerá y morirá al ser una caída de mucha mayor altura.

Senderos de los muertos: Del otro lado del risco se encuentra la entrada al sendero de los muertos, lugar que temen tanto los Rohirrim como sus enemigos. Cualquier miniatura que se encuentre en la zona situada a 20 centímetros de la entrada al inicio de una fase de movimiento deberá efectuar un chequeo de valor y restar 1 al resultado. Si no supera el chequeo la miniatura se retirará hacia el risco.

Flujo de entrada reducido: Todo el ejército enemigo se encuentra subiendo por el risco que sube al Sagrario así que al inicio de la Batalla no está presentes todos los guerreros sino que irán llegando por batallones. Al inicio sólo está presente el batallón 1 y los dos restantes no han desplegado aún. Cuando el batallón 1 haya sido reducido a la mitad, entrará el batallón 2. Cuando el conjunto de guerreros de los batallones 1 y 2 haya sido reducido a la mitad entrará el 3. Si el Bando de la Luz logra reducir a la mitad al batallón nº 3, habrá conseguido retener el ataque y se proclamará victorioso. Esto quiere decir, una vez el Bando de la Luz haya matado a 8 guerreros del batallón nº 1, entrará el dos. Cuando mate a 11 guerreros más, indiferentemente de si son del batallón 1 o 2, entrará el 3. Si mata a 15 guerreros más habrá ganado la partida ya que habrá conseguido repeler el ataque enemigo.

Desde que llegó el primer batallón enemigo, se sabía cuál iba a ser el resultado de esa batalla. Los Rohirrim luchaban con la certeza de una victoria al estar ellos en situación privilegiada. Fréaláf los animaba a luchar sin piedad, ya que de esa manera ayudaban a su pueblo y a su gente. El grueso de los Dunlendinos cayó rápidamente pero Wulf hacía estragos

entre los guerreros. Después llegaron Hombres del Este y Orcos, y éstos también fueron abatidos con dureza. Cuando empezaba a oscurecer, Wulf, que había conseguido resistir durante toda la batalla, dio la orden de una retirada rápida y segura, y de esta manera, los Rohirrim se proclamaron vencedores. La bajada por el sendero fue dura para el enemigo ya que desde lo alto los guerreros disparaban a todo movimiento que lograban observar y así cayeron muchos enemigos mientras que intentaban huir. Wulf y su ejército derrotado volvieron a Edoras y allí permanecieron largo tiempo, el suficiente para preparar otro ataque y reunir más fuerzas.

En Cuernavilla Helm se alegró tanto por la victoria de su sobrino que estuvo a punto de perder la razón y atacar a Edoras, lo que le haría dejar el Abismo sin defensas. Sus capitanes se lo impidieron y le hicieron entrar en razón y así Helm permaneció en el Abismo preparado para cualquier ataque. Hizo enviar expediciones a menudo para retomar pequeños pueblos o para rescatar a aldeanos y la mayoría dieron un buen resultado. Pero ese invierno no fue como los que Helm estaba acostumbrado a vivir, ese invierno fue un invierno de desgracia y sufrimiento para gran parte de la Tierra Media. Hubo tormentas de nieve prácticamente todos los días y los recursos escaseaban de manera que la población enfermaba continuamente y su estado no era apto para la batalla. Consciente de esta situación, Helm mandó a Háma a por recursos junto con una pequeña fuerza rohírrica.

ESCENARIO 4: ¡Necesitamos recursos!

Háma, hijo menor de Helm, era un hombre que no era considerado un guerrero excepcional, y se le apreciaba más por su sabiduría que por su fuerza. Esa mañana salió de Cuernavilla para dirigirse a una zona cerca de Fangorn, donde solían abundar los recursos. Pero, cuando ya habían divisado una granja en la que tendría que haber reservas, aparecieron guerreros enemigos montados en huargos, que se interpusieron entre Háma y la granja. Como eran imprescindibles esos recursos, Háma y sus guerreros atacaron a los huargos, sin olvidarse de recoger recursos y llevarlos de vuelta a Cuernavilla.

Descripción

Este escenario recrea la expedición que realizó Háma para buscar recursos ya que el Largo Invierno estaba siendo duro para la población de Rohan. Durante la expedición, fueron atacados por sorpresa y Háma murió en la batalla.

Contendientes

Por el Bando de la Luz combaten Háma armado con arco y montado a caballo junto con 6 Jinetes de Rohan armados con venablo y 6 Jinetes de Rohan.

Por el Bando de la Oscuridad luchan 1 capitán orco de Mordor montado en huargo armado con venablo y escudo, 7 Jinetes de Huargo armados con arco y 7 Jinetes de Huargo armados con venablo y escudo.

Partida a puntos

Elige una cantidad de puntos igual para cada bando y forma dos ejércitos de miniaturas montadas que incluyan un héroe por bando. El número de guerreros armados con armas de proyectiles debe ser el mismo.

Disposición del mapa

La partida se juega en un tablero de aproximadamente 120 x 120 cm. pero puedes elegir otras medidas con tal de que sean proporcionales. Sitúa una granja de 20 x 20 cm. en el centro del tablero. Si quieres puedes situar colinas y zonas boscosas.

Posición inicial

El Capitán Orco de Mordor junto con 7 jinetes de Huargo despliegan a un máximo de 15 cm. de la granja. El resto despliega a un máximo de 10 cm. del borde del tablero derecho. El Bando de la Luz despliega en el bando opuesto, a un máximo de 10 cm. Los paquetes tendrán que salir por este bando.

Objetivos

El Bando de la Luz gana si consigue sacar del campo de batalla 6 paquetes de recursos (ver regla especial). El Bando de la Oscuridad se hace con la victoria si consigue matar a Háma y 5 jinetes de Rohan.

Reglas especiales

Recursos: En la granja hay 6 paquetes de recursos que deben recoger los jinetes de Rohan y llevarlos al borde del tablero por el que desplegaron. Las reglas para los paquetes son las mismas que para los pasajeros a lomos de una montura y para cogerlos basta con acabar un turno peana con peana con la granja. Si la montura recibe una carga, el paquete caerá automáticamente. El resto de las reglas son las mismas.

La Granja: El movimiento por la granja se realiza normalmente y sin sufrir ninguna penalización por terreno difícil. El borde será pues el punto en el que finalice la granja y se deberá estar ahí o dentro de la granja para cargar un paquete.

Helm estaba discutiendo una cuestión rutinaria con sus consejeros cuando se abrió la puerta de la sala y entró un hombre de Rohan que había sido enviado a la expedición junto a Háma. Era un hombre alto y de pelo castaño, con unas facciones que sobresalían y que inspiraban tristeza y dolor. Helm no suponía lo que le iba a decir en ese mismo momento el guerrero y cuando oyó la noticia de la muerte de su hijo Háma dicen que su cara se volvió de piedra y no pronunció ninguna palabra. Todos los que se encontraban allí en ese momento supieron que esa trágica noticia haría cambiar el curso del destino que tenían. Helm se levantó y salió de la sala y se dirigió a sus aposentos donde permaneció toda la mañana.

Hacia las cuatro de la tarde se oyó un gran estruendo de cuernos a lo lejos y despertó a Helm con un gran sobresalto. Se calzó rápidamente y miró por la ventana que tenía su cuarto. Al fondo distinguió un gran tumulto y supo en ese mismo momento que la gran batalla había llegado y que Helm tendría que defender el abismo para vencer o morir en el intento.

ESCENARIO 5: La batalla por el Abismo

La preparación de la defensa no supuso un problema porque ese día ya había sido predicho hace ya unas semanas largas de espera. Se trasladó a todo a las mujeres, los niños y los ancianos a las cavernas centelleantes y todo guerrero entrenado se dispuso en las almenas para frenar el ataque y poner fin al doloroso invierno de guerras que estaban sufriendo. Cuando ya estaban todos preparados, y se distinguían al fondo Dunlendinos, hombres de los lejanos Sur y Este y también Orcos, Helm habló claro y alto, aun con el pesar de la muerte de sus dos hijos, y su discurso inspiró grandeza, honor y dignidad:

— Si me preguntaran cuáles son los valores de la vida seguramente respondería que el único valor de nuestra vida es la felicidad. La felicidad engloba la salud, la libertad, el optimismo, la familia, el amor, la paz y muchos otros valores importantes. Y la pregunta sería ¿existe la felicidad absoluta? Pues, amigos de Rohan, creo que la felicidad absoluta es imposible y siempre habrá algo que fallará o nos hará falta. Aun así, se puede intentar acercarse lo más posible a la felicidad absoluta y nosotros podemos hacerlo. No podemos pedir la salud ni la vida eterna, pues no son dones que nos hayan sido entregados, no podemos pedir el amor siempre correspondido, porque siempre habrá más gente con el mismo deseo, no podemos pedir la paz ni la libertad eternas pues siempre habrá alguien dispuesto a arrebatarlos. Pero sí podemos pedir la libertad y la paz temporal y no hay más manera que conseguirla por nosotros mismos. No sabemos hasta cuando gozaremos de una libertad temporal pero podemos disfrutar de ella hasta que el destino lo quiera y cada día que pase en el que podamos reír, cantar, bailar y beber sin una sombra que acongoje nuestro alma, cada día que pase en el que no tengamos que recibir malas nuevas de fallecimientos de seres queridos, cada día en el que la felicidad nos alegre la vida, cada uno de estos días habrá sido un día que habrá valido la pena y tenemos que luchar para que nadie nos quite el privilegio de poder gozar de estos días. Entonces os digo que ahora empuñemos juntos la espada y luchemos por volver a ser felices aunque sean pocos días. Os pido que defendamos a nuestro pueblo y a nuestros seres queridos de estos seres que nos menosprecian y sólo se contentan con la venganza y la crueldad eternas. ¡Luchemos por Rohan y por nuestra libertad! ¡Luchemos por ser felices y por echar a estos seres de nuestro reino, un reino que ante todo quiere vivir en paz! ¡No tengáis piedad pues ninguna habréis de recibir y devolvámosle a Rohan lo que de verdad quiere!

Y con estas palabras, los guerreros se llenaron de valor y de deseos de ser libres y la batalla comenzó, la batalla por Rohan en la que Helm tenía que defender a su pueblo de sus enemigos, la batalla por el abismo.

Descripción

Este escenario reproduce la gran batalla que Helm y Rohan libraron contra Wulf y sus aliados. En ella los defensores eran ampliamente superados en número y después de esa batalla se le llamó al abismo el Abismo de Helm.

Contendientes

El Bando de la Luz está compuesto por Helm a pie, 6 Guardias Reales de Rohan armados con venablo, 10 Hombres de Rohan armados con escudo y venablo y 10 Hombres de Rohan armados con arco.

El Bando de la Oscuridad está compuesto por Wulf, 1 Capitán de los Hombres del Este y 1 Capitán Orco armado con escudo. También lo forman 10 Dunlendinos, 9 Hombres del Este con escudo, 6 Hombres del Este con lanza, 20 guerreros Orcos armados con escudo, 15 armados con arco y 15 armados con lanza. También disponen de un ariete y de 10 escalas.

Partida a puntos

Si quieres librar esta batalla con otras fuerzas elige los guerreros que formarán el Bando de la Luz y elige una fuerza superior al doble de puntos del Bando de la Oscuridad (las tropas estándar son 2,26 veces superiores a las de la luz). No más del 33% del bando de la Oscuridad puede ir armado con armas de proyectiles.

Disposición del mapa

Este escenario se desarrolla en la puerta del Abismo de Helm. El tablero se dispone igual que el tablero del escenario "La puerta de Helm" al tener lugar ambas batallas en el mismo lugar.

Posición Inicial

El Bando de la Luz despliega en las murallas y el Bando de la Oscuridad a 56 cm. de ellas.

Objetivos

El Bando de la Oscuridad debe matar a Helm y conseguir que 33 miniaturas se encuentren dentro de las almenas o de la fortaleza al principio de cualquier turno.

El Bando de la Luz debe impedir que la Oscuridad consiga sus objetivos, es decir, matando a 46 enemigos.

Reglas Especiales

Discurso de Helm: El discurso de Helm ha llenado de valor a los guerreros defensores así que el Bando de la Luz no deberá realizar chequeos de valor durante la partida.

Se habló durante mucho tiempo de la Batalla en la que Helm defendió el Abismo de las manos de Wulf y de sus aliados. Los Hombres de Rohan lucharon de manera brillante y lograron defender el abismo de los enemigos. La victoria se la adjudicaron los Rohirrim aunque de nuevo Wulf consiguió sobrevivir e huir con algunos supervivientes. No obstante, la victoria tuvo un sabor muy amargo. Cuando los enemigos ya habían huido, Helm salió en plena noche del Abismo para pasearse y pensar en todo lo que había sucedido en esos meses. Como ya no había peligro, se le dejó salir sin escolta real. Cuando ya habían pasado unos minutos empezó a nevar fuertemente aunque no se temió por Helm. Pasada una hora sonó un cuerno y pronto los guerreros supieron que era el cuerno del Rey Helm Mano de Hierro. No se supo nada más de él esa noche y las expediciones montadas no tuvieron éxito. Lo único que se sabe en nuestros días es que por la mañana se encontró el cadáver y hay varias versiones de su muerte, un ataque sorpresa nocturno, muerte por congelación, muerte por pena...

Ahora todas las esperanzas del reino de Rohan estaban desvanecidas y la última que le quedaba residía en Fréaláf, el sobrino de Helm, que se encontraba en el Sagrario sin tener noticias de su tío ni de la batalla que acababa de acontecer. El Primer Linaje de Rohan había caído y ahora su destino colgaba de un hilo.

ESCENARIO 6: Fréaláf, la esperanza de Rohan

En cuanto Fréaláf recibió las malas noticias de la muerte del rey Helm supo lo que tenía que hacer. Wulf ya había causado demasiado dolor en el reino de Rohan y tenían que echar a sus enemigos de una vez por todas. Así que en menos de dos días Fréaláf ya había reunido a suficientes guerreros y jinetes como para hacer frente a Wulf e ir a por él en Edoras para vengarse de su pueblo.

Descripción

Este escenario recrea la batalla en la que Fréaláf decidió atacar Edoras para vengar la muerte del Rey Helm, Háma y Haleth y todas las muertes de los hombres y mujeres de Rohan. Fréaláf reunió a un gran contingente para acabar con Wulf, los Orcos, los Hombres del Este y los Hombres del Sur.

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por Fréaláf, 6 Guardias Reales de Rohan portando venablo, 10 Guerreros de Rohan con escudo, 10 Guerreros de Rohan con escudo y venablo y 10 Guerreros de Rohan con arco. Disponen también de 8 escalas y de un ariete.

El Bando de la Oscuridad está compuesto por Wulf, 9 Dunlendinos, 6 Hombres del Este con escudo, 6 Hombres del Este con lanza, 7 Guerreros Orcos con arco, 5 con escudo y 5 con lanza.

Partida a puntos

Si quieres jugar este escenario con otras fuerzas, elige primero las miniaturas del Bando de la Oscuridad correspondientes a aproximadamente 310 puntos y elige una fuerza 50 puntos superior para el Bando de la Luz. Cada bando debe incluir a un héroe.

Disposición del mapa

El mapa de este escenario se juega en el mismo tablero que el de el escenario "El Asedio a Edoras" (nº 2 de la campaña). Sitúa la muralla de Edoras a 40 cm. del borde izquierdo del tablero y sitúa un poblado dentro de Edoras. Puedes incluir en el tablero zonas boscosas y colinas.

Posición inicial

Este escenario es peculiar debido al hecho de que los defensores son los enemigos de Rohan y Rohan es el atacante. Despliega al Bando de la Oscuridad en la muralla de Edoras y al Bando de la Luz a 56 cm. de ella.

Objetivos

El Bando de la Luz se hace con la victoria si logra eliminar a Wulf y acaba con más de la mitad de las tropas enemigas. El Bando de la Oscuridad logra la victoria si mata a Fréaláf y a más de la mitad de las tropas enemigas. Si algún bando logra sus objetivos pero ha muerto su héroe, la partida se considerará un empate.

Reglas especiales

La muralla de Edoras: La muralla de Edoras es una muralla de madera y con lo cual es menos resistente que una de piedra. La puerta de Edoras tiene los atributos de una puerta de fortaleza y la muralla tiene defensa 100 pero únicamente 3 puntos de resistencia.

Furia de venganza: El Bando de la Luz quiere acabar con el infierno que están sufriendo y lucharán hasta su muerte. Por ello, el Bando de la Luz no debe efectuar ningún chequeo de valor.

Ese fue un gran día para el reino de Rohan, un día en el todas las esperanzas volvieron a surgir de la nada y un día de alegría y felicidad. Aun con el recuerdo de la muerte de Helm y de su descendientes, todos los habitantes de Rohan celebraron ese día como el día en el que tornó la libertad y con ello veían un horizonte pacífico por mucho tiempo. Ese día Wulf había muerto en manos de Fréaláf, que con un sólo golpe, le separó la cabeza del cuerpo. Los Rohirrim consiguieron tomar Edoras de nuevo y esa noche hubo una gran fiesta, como aquella que tuvo lugar cuatro años atrás en la que Helm celebraba la muerte de Freca. No obstante, los enemigos habían sido vencidos y habían huido pero tenían que ser expulsados de la Marca. Los exploradores los contaron por centenares repartidos por muchos pueblos y campamentos distintos pero la falta de un líder y dos importantes derrotas consecutivas hacían que huyeran rápidamente y no fueran

un enemigo extremadamente peligroso.

En esos mismos días Gondor también sufría ataques e invasiones y por ello no pudo prestar ayuda a Rohan. Pero el día de la victoria en Edoras a Gondor las cosas ya le iban bien y Beregon, hijo del senescal Beren, luchó duramente y se dice que fue el más importante capitán desde Boromir. En cuanto pudo envió ayuda a Rohan para expulsar definitivamente a los Dunlendinos de las tierras de Rohan.

ESCENARIO 7: Un horizonte pacífico

Fréaláf y el capitán de Gondor habían recibido noticias de el lugar donde se hallaba el último contingente enemigo. Idearon la estrategia de acorralarlos para acabar con el mayor número posible y que no resultaran una amenaza para las tierras vecinas. Los Rohirrim atacaron por el frente y del lado por el que huirían los enemigos se desplegaron los ejércitos de Rohan, preparados para atacarlos por sorpresa. Si ganaban esa batalla, La Marca sería liberada al fin de los enemigos que habían causado tanto daño.

Descripción

Este escenario es el último de la campaña ¡Ataque a Rohan! y reproduce una de las muchas batallas que hubo después de la victoria de Fréaláf para echar a los Dunlendinos y demás enemigos del reino de Rohan. En ellas combatieron Rohan y Gondor que había enviado ayuda a Fréaláf.

Contendientes

El Bando de la Luz está compuesto por Fréaláf a caballo, 10 Jinetes de Rohan y 6 Jinetes de Rohan armados con venablo. También lo componen 1 capitán de Gondor con armadura y escudo, 8 Hombres de Gondor con escudo, 6 Hombres de Gondor con escudo y lanza y 8 arqueros de Gondor.

Por el Bando de la Oscuridad combaten 1 Caudillo Dunlendino y 12 Dunlendinos. También combaten 1 Capitán de los Hombres del Este al mando de 9 Hombres del Este con escudo y 6 Hombres del Este con lanza y 1 Capitán Orco al mando de 10 Guerreros Orcos con escudo, 10 con lanza y 10 con arco.

Partida a puntos

Puedes jugar este mismo escenario con otras fuerzas con tal de que sean iguales en puntos y de que dividas al Bando de la Oscuridad en 3 grupos.

Disposición del mapa

El escenario se juega en un tablero de aproximadamente 120 x 120 centímetros. Sitúa colinas y árboles por todo el tablero y sitúa un risco a 30 centímetros del borde derecho del tablero (ver mapa para más información)

Posición inicial

El Bando de la Oscuridad se divide en tres grupos según su raza y ejército. Sitúa a cada grupo en las zonas señalizadas. Despliega a los Rohirrim a 10 cm. del borde izquierdo del tablero y a los Gondorianos en el otro borde.

Objetivos

Para hacerse con la victoria, el Bando de la Oscuridad debe conseguir huir del campo de batalla. Para ello deben conseguir huir 5 Dunlendinos, 6 Hombres del Este y 11 Orcos. El Bando de la Luz gana si consigue acabar con más de la mitad del ejército enemigo.

Reglas especiales

El Risco: El risco está elevado 6 cm. del lado derecho. Cualquier miniatura que esté atrapada peana con peana con el risco deberá tirar un dado si pierde el combate. Con un resultado de 1, 2 o 3 caerá y se regirá por las reglas de caída normales. Si no cae, se considerará atrapada de todas maneras.

Ansias de libertad: Como en los dos escenarios anteriores, el Bando de la Luz no debe efectuar chequeos de valor en este último escenario.

Notas para de la campaña:

- En los escenarios 5 y 7 los chequeos de valor del Bando de la Oscuridad se realizan por grupos, es decir, que se realizarán como si los Dunlendinos, Orcos y Hombres del Este no formaran parte del mismo bando. Cuando los Dunlendinos hayan sido reducidos a la mitad, tendrán que realizar chequeos de valor independientemente de si los Orcos y Hombres del Este han sido reducidos a la mitad. Mismo caso para Orcos y Hombres del Este.

- Estos escenarios forman parte de una campaña pero los resultados de un escenario no repercuten en el próximo. Por ejemplo, Si Fréaláf pierde sus puntos de destino, los recuperará en el siguiente.

- Esta campaña variará con las reglas de asedio nuevas, con la aparición de Haradrims y también con una versión en la cual los resultados de un escenario puedan cambiar el curso del destino.

Los ejércitos de Rohan y Gondor luchaban y ganaban cada combate en el que participaban. En poco tiempo liberaron el Folde Este y el Folde Oeste también cayó en pocos días. Los Dunlendinos, Orcos y Hombres del Este y del Sur huían despavoridos al ver la furia con la que luchaban los Hombres del emblema del caballo blanco y del árbol blanco. Fréaláf había conseguido liberar a Rohan de sus enemigos y la libertad volvió por fin. Después de que pasara el Largo Invierno, Fréaláf fue coronado Rey de Rohan, primero del Segundo Linaje y poco después llegó a la Marca Saruman el Blanco, para ayudar a los Rohirrim a salir de la escasez y el hambre que había dejado el Largo Invierno. Beregonde fue nombrado Senescal de Gondor y al ver que Saruman ayudaba a su amigo Fréaláf, le entregó las llaves de Orthanc en 2759 y allí moró hasta la Guerra del Anillo.

"Helm fue transportado de Cuernavilla y sepultado en el noveno montículo. Desde entonces el blanco simbelmynë creció allí muy denso, de modo que el montículo parecía estar siempre cubierto de nieve. Cuando Fréaláf murió, se levantó el primero de una nueva hilera de montículos." - Apéndices -

Y he aquí donde finaliza la historia del asedio que sufrió Rohan en 2758 de la Tercera Edad, donde pereció el Primer Linaje de Reyes de la Marca y se inició el Segundo. Desde ese año, Helm Mano de Hierro y Fréaláf fueron recordados como dos de los Reyes más importantes que ha tenido Rohan y nunca perecerán en el olvido. La Guerra del Largo Invierno fue una guerra por la libertad y por la paz y una guerra por la felicidad que había deseado Helm.