

GIRONA WAR FEST – La Guerra de Rohan

Los ejércitos de Isengard avanzan sin piedad. Las llamas consumen los pueblos de Rohan mientras sus habitantes huyen hacia el único lugar donde todavía hay esperanza: el Abismo de Helm.

Durante todo el fin de semana podrás participar en diferentes escenarios inspirados en este conflicto. Cada batalla cuenta una parte de la historia: desde la defensa de los pequeños pueblos hasta el gran asedio de la fortaleza.

MESA 1 – (Iniciación a MESBG) Salvar el hogar de Rohan

Un pequeño grupo de exploradores Uruk-hai ha localizado una casa aislada a las afueras de un pueblo de Rohan. Si consiguen incendiarla, abrirán el camino para que el resto del ejército siembre el terror entre la población.

Unos cuantos guerreros de Rohan llegan justo a tiempo para defenderla.

Es una partida ideal para aprender las reglas básicas de *Middle-earth Strategy Battle Game*.

Fuerzas

Isengard

- 5 Uruk-hai con espada y escudo.

Rohan

- 5 Guerreros de Rohan con espada y escudo.
- 2 Arqueros de Rohan.

Objetivo

Gana el bando que controle el objetivo central de la mesa 3 turnos.

Mesa temática:

Bando ganador: 1D3 guerreros.

Cada victoria obtenida durante el fin de semana proporcionará refuerzos al bando vencedor. Estos refuerzos se incorporarán a la gran batalla del Abismo de Helm, haciendo que cada partida tenga un impacto directo en el desenlace final de la campaña.

Puntuación del marcador:

Bando ganador: 1 ficha de victoria de Luz/Oscuridad.

MESA 2 – La quema de Rohan

Las columnas de Isengard arrasan los pueblos de Rohan. Los Uruk-hai tienen una única misión: quemar las casas y destruir las provisiones para impedir que el pueblo de Rohan pueda resistir.

Mientras tanto, los defensores intentan proteger las viviendas, evacuar a los civiles y salvar todo aquello que todavía pueda ser útil para la guerra que se avecina.

Cada casa salvada representa esperanza.

Cada edificio destruido acerca a Saruman a la victoria.

Fuerzas

Dos ejércitos de entre 200 y 300 puntos, con listas predefinidas (no es necesario traer miniaturas).

El campo de batalla incluye varias casas y tesoros que actuarán como objetivos.

Condiciones de victoria

Objetivos del campo de batalla

- Cada casa controlada al inicio de tu turno otorga 1D3 puntos de recursos.
- Cada tesoro saqueado (controlado al final del turno) otorga 2 puntos de recursos. El tesoro se retira del juego.

Objetivos militares

- Tener más recursos que el rival: **1 punto de victoria.**
- Matar al general enemigo: **2 puntos de victoria.**
- Eliminar el 25 % del ejército rival: **2 puntos de victoria (número de miniaturas).**
- Reducir el ejército rival al 50 % de sus miniaturas iniciales: **1 punto de victoria (número de miniaturas).**

Final de la partida

La batalla termina cuando uno de los dos ejércitos queda **reducido a menos de la mitad** de sus miniaturas iniciales o decide retirarse. Ganará quien tenga más puntos de victoria.

Mesa temática:

Bando ganador: 1D6 guerreros.

Puntuación del marcador:

Bando ganador: 2 fichas de victoria de Luz/Oscuridad.

MESAS 3 y 4 – Mesas de juego abiertas

La guerra se extiende por toda la Tierra Media.

Mientras Rohan lucha por sobrevivir, decenas de batallas tienen lugar entre bosques, caminos, fortalezas y llanuras. Cada comandante escribe su propia historia.

Información

Mesas libres para jugar partidas con misiones oficiales de:

- 300 puntos.
- 400 puntos.
- 500 puntos.
- 600 puntos.

Normas

Los participantes deberán traer sus listas de ejército preparadas previamente y todas las miniaturas necesarias.

También será posible organizar partidas amistosas con otros jugadores durante todo el fin de semana.

Se puede acudir con partidas previamente acordadas.

Mesa temática:

Bando ganador:

- 300 puntos: 1 + 1D6 guerreros.
- 400 puntos: 2 + 1D6 guerreros.
- 500 puntos: 3 + 1D6 guerreros.
- 600-700 puntos: 4 + 1D6 guerreros.

Puntuación del marcador:

Bando ganador:

- De 300 a 400 puntos: 2 fichas de victoria de Luz/Oscuridad.
- De 500 a 700 puntos: 3 fichas de victoria de Luz/Oscuridad.

MESA TEMÁTICA – El asedio del Abismo de Helm

Tras días de retirada, los supervivientes de Rohan se refugian tras las murallas del Abismo de Helm.

Saruman ha enviado a su ejército más poderoso para destruir el último gran bastión del reino. Miles de Uruk-hai rodean la fortaleza mientras los defensores se preparan para resistir hasta el amanecer.

Cada brecha en el muro, cada puerta defendida y cada estandarte capturado pueden decidir el destino de Rohan.

Esta gran batalla se jugará durante todo el fin de semana. Todas las partidas disputadas sobre este tablero sumarán puntos para el bando de la Luz o de la Oscuridad.

Objetivos de la Luz

- Defender una sección de la muralla durante 3 turnos consecutivos: **1 punto**.
- Defender la puerta principal durante 5 turnos consecutivos: **1 punto**.
- Eliminar a un capitán Uruk-hai: **1 punto**.
- Eliminar un estandarte de Isengard: **1 punto**.
- Eliminar un músico de Isengard: **1 punto**.
- Eliminar un troll: **2 puntos**.
- Héroe legendario: matar a 3 enemigos antes de morir: **1 punto (el contador se reinicia)**.

Objetivos de la Oscuridad

- Conquistar una sección de la muralla: **1 punto cada 2 turnos consecutivos**.
- Colocar una bomba en las alcantarillas (llegar al objetivo): **2 puntos por bomba** (máximo de 2 bombas simultáneas en el campo de batalla; la miniatura se retira una vez conseguido el objetivo).
- Eliminar a un capitán de Rohan: **1 punto**.
- Eliminar un estandarte de Rohan: **1 punto**.
- Eliminar un músico de Rohan: **1 punto**.
- Hacer cruzar a una miniatura por la puerta principal al final del turno: **1 punto** (un troll otorga 3 puntos).
- Hacer cruzar a una miniatura por la muralla: **1 punto por miniatura** (la miniatura se retira del juego).

Normas

Zona de despliegue

Luz:

Puede desplegar delante o detrás de cualquier muro o puerta, así como directamente trabada en combate.

Oscuridad:

Despliega a 12 pulgadas de cualquier muro o puerta.

¡Cargad la ballesta! (¡cada 30 minutos!)

Tirada enfrentada. El jugador ganador tira un **dado de dispersión**.

Según el resultado:

- **Impacto:** todas las miniaturas dentro de la zona afectada reciben un impacto de Fuerza 8.
- **Flecha:** el marcador de explosión se desplaza 1D10 pulgadas en la dirección indicada.
- **Fallo:** el equipo rival dispara su ballesta.

Las trompetas de Helm (cada hora de juego)

Se tira 1D6:

- **1-2:** no ocurre nada.
- **3-4:** la Luz obtiene refuerzos: 1D6 guerreros.
- **5-6:** la Oscuridad obtiene refuerzos: 1D6 guerreros.

Inferioridad

Al comienzo de cada turno, si un bando tiene una diferencia de 4 o más puntos de victoria respecto al rival, se tira 1D6 por cada bloque de 4 puntos de diferencia.

Resultado de 1

- Oscuridad: 3 guerreros Uruk-hai.
- Luz: 4 guerreros de Rohan (2 pueden ser arqueros).

Resultado de 2

- Oscuridad: 1 fanático.
- Luz: 2 guerreros de Rohan.

Resultado de 3

- Oscuridad: 1 estandarte, músico o capitán.
- Luz: 1 estandarte, músico o capitán.

Resultado de 4

- Oscuridad: 2 fanáticos o 3 guerreros Uruk-hai.
- Luz: 2 jinetes de Rohan.

Resultado de 5

- Oscuridad: 2 ballesteros Uruk-hai.
- Luz: 4 arqueros de Rohan.

Resultado de 6

- Oscuridad: Saruman envía refuerzos: 1 troll.
- Luz: Gandalf envía refuerzos: 6 jinetes de Rohan.

Objetos

Escaleras

Una escalera permite a las miniaturas atacar cuerpo a cuerpo a las tropas enemigas situadas sobre la muralla. Todas las miniaturas que se encuentren dentro del área marcada por la escalera pueden combatir contra las miniaturas enemigas situadas sobre el muro.

Transportar escaleras

Una escalera debe ser transportada por dos guerreros. Si uno de los dos muere, la escalera queda en el suelo hasta que otro guerrero la recoja.

Si no hay ningún guerrero que la transporte, la escalera se retira y vuelve a la zona de despliegue.

Puede haber un máximo de 4 escaleras simultáneamente en el campo de batalla.

Bombas

Transportar bombas

Cada hora de juego, la Oscuridad recibe dos zapadores con una bomba. El zapador debe transportar la bomba hasta el punto objetivo de las alcantarillas.

Al llegar, la Oscuridad obtiene 2 puntos de victoria y la miniatura se retira del juego.

¡FINAL DE PARTIDA!

El destino de Rohan

Cuando finalice el fin de semana, se contabilizarán todos los puntos de victoria conseguidos por cada bando.

Si la Luz se impone, los defensores habrán resistido hasta la llegada de los refuerzos y Rohan seguirá en pie.

Si triunfa la Oscuridad, las murallas del Abismo de Helm habrán caído y el ejército de Saruman habrá escrito una historia muy diferente para la Tierra Media.

Puntuación del marcador:

Al finalizar el fin de semana, se sumarán todos los puntos de victoria conseguidos por cada bando.

El bando que obtenga más puntos de victoria será declarado vencedor del asedio del Abismo de Helm y obtendrá **12 fichas de victoria** para el marcador final del evento.