

CAMPAÑA DESCENT MORIA

POR JACOBO RIVERA

ESCENARIO 4: LA CAMARA DE MAZARBUL

INTERLUDIO

INTRODUCCIÓN:

»Echamos a los orcos de la gran puerta y el cuarto de guardia. Matamos a muchos a la brillante luz del valle. Una flecha mató a Flói. Él derribó al grande. --- Flói bajo la hierba Junto al Lago Espejo. *RMXXIXS SN ANREX*

Hemos elegido como vivienda la sala vigesimoprimerá del lado norte. *SMRFS* abertura. Balin se ha aposentado en la Cámara de Mazarbul.

MT IX CRAPNIMR NMPMS MCRITRSM oro... Hacha de Durin.... Yelmo.

Balin es ahora señor de Moria.

Encontramos plata autentica... bien forjada... Mithril... Oin buscará las armerías superiores del Tercer Nivel; Algo va al oeste, *SMRXX*, a la puerta de Acebeda.

Ayer, siendo el diez de noviembre Balin señor de Moria cayó en el Valle del Arroyo Sombrío. Fue solo a mirar el Lago Espejo. Un orco lo mató desde atrás de un piedra. Matamos al orco, pero muchos mas...Subiendo desde el este por el Cauce de Plata. Hemos atrancado las puertas.... resistiremos... horrible ... sufrimiento.

No podemos salir. No podemos salir. Han tomado el puente y la segunda sala. Frár y Lóni y Náli murieron allí.

La laguna llega a los muros de la Puerta del Oeste. El Guardián del Agua se llevo a Oin. No podemos salir. El fin se acerca, *IX LXXMMS SMR*, tambores, tambores en lo profundo. Ya vienen..."

Fragmento del libro de Mazarbul, traducido por Gandalf en la oscuridad de Moria.

MONSTRUOS:

- Hombres bestia.
- Araña ponzoñosa.
- Arquero goblin.
- Elfo del abismo.
- Ferrox.
- Troll.

PREPARATIVOS:

- Coloca a los heroes en las cuatro casillas centrales de la pieza 16B.
- Coloca los marcadores de aldeano en la casilla 9B, tal y como aparecen en la foto. Representaran a los medianos.

- *Elije una pieza del mapa, entre 8B, 11B y 24B. Coloca hay a los hombres bestia.*
- *Repite el proceso con los Arqueros goblins, eliminando de las posibilidades la pieza de mapa en la que hayas colocado a hombres bestia.*
- *Repite el proceso con las Arañas ponzoñosas, en la pieza de mapa restante.*

REGLAS ESPECIALES:

PROTEGER A LOS MEDIANOS:

Los marcadores de aldeano de este escenario representan a los medianos. Cada uno de ellos tiene 6 puntos de vida y un dado plateado de armadura. Al final del turno de los heroes pueden elegir activarlos. Las únicas acción que pueden llevar a cabo es mover una sola vez, o mover y combatir. Los medianos tiran un dado rojo de ataque y un atributo de movimiento de 3 casillas.

Los medianos fallan automáticamente todas pruebas de atributo.

ESCOLTA:

Un jugador adyacente a un hobbit puede decidir recibir los ataques que fueran dirigidos a él, debe elegirlo antes de conocer la tirada de ataque.

OLEADAS:

Este escenario tiene un numero de turno predeterminado de turnos que los heroes deben resistir luchando. En lugar de los refuerzos habituales, el señor oscuro introduce nuevas criaturas al final de ciertos turnos, representando las oleadas de bestias que atacan sin cesar la tumba de balin.

- *Cada grupo puede desplegarse en las casillas 8B, o 11B o 24B.*
- *En el turno 3: Hombres bestia y Elfos del abismo.*
- *En el turno 5: Arqueros goblins y Ferrox.*
- *En el turno 7: Trolls.*
- *En el turno 9: Trolls y Arañas ponzoñosas.*
- *En el turno 10: Al final del turno del señor supremo, fin de la partida.*

REFUERZOS:

No hay refuerzos.

VICTORIA:

Si los heroes han conseguido llegar al final del turno 10 con al menos un mediano vivo, entonces habran conseguido la victoria. Tanto los heroes como el señor oscuro consiguen 1 punto de experiencia. Los heroes consiguen 100 de oro por cada hobbit que consiguierna salvar. Lee el siguiente texto:

"Aunque heridos, conseguis abandonar la tumba de balin. Oculta entra las ropas del portador del anillo hayaís una elaborada cota de Mithril, bendecis la sabiduria de Bilbo al entregarle tan preciado regalo a su sobrino... Gandalf os alienta a continuar la marcha forzada mientras Boromir cubre la retaguardia y protege la escapada. Si conseguís llegar al puente de Kazhad Dhûm puede que volváis a ver el sol pronto."

DERROTA:

Si el señor oscuro consigue derrotar a todos los medianos antes de que llegue el final del turno 10, habra conseguid la victoria.

Tanto los heroes como el señor oscuro consiguen 1 punto de experiencia. El señor oscuro consigue un troll lider para el siguiente escenario como grupo libre. Lee el siguiente texto:

"La desgracia se cierne sobre vosotros. Los medianos han luchado con bravura, pero todos estáis seguros que el bulto que carga Aragorn entre sus brazos no es mas que el cuerpo sin vida de vuestro compañero Frodo. Sin el todo esta perdido, pero no teneis tiempo para las lagrimas y la desesperanza... Os persiguen de muy cerca y debéis seguir avanzando. Boromir no os da un segundo de descanso y os obliga a avanzar entre gritos mientras protege a duras penas la retirada. Vuestro unico pensamiento es llegar al puente de Kazhad Dhûm y volver a ver la luz del sol!"



BAY OF
BELFALAS

UMBÄR

HÄR

JÄR HÄRÄ

MAPA DEL ENCUENTRO:



Fichas de abajo a arriba:

24B, 10B, 16B, (izquierda) 8B, (derecha) 11B, 9B.

