

LA CAIDA DE KHAZAD-DUM .

MINI CAMPAÑA 7G PARA RANGERS OF SHADOW DEEP (POR FEDETROLL).



1. LA GRAN CAVERNA.

Cada uno de nuestros Rangers está en su puesto de trabajo en la mina, cuando su superior les indica que tienen que acudir inmediatamente a la sala del trono, pues el rey les requiere. Durin VI se encuentra en su trono, ante él se agolpan junto a los jugadores muchos enanos, destacados miembros del pueblo por su habilidad en minería, cantería o en combate.

Tres consejeros susurran al rey cosas mientras observa detenidamente a todos los enanos, junto a él se encuentran Náin, heredero e hijo del rey y el hijo de Náin, Thráin, nieto del rey. Poco a poco, Durin VI irá diciendo el nombre de los Ranger de cada jugador, estos dan un paso al frente. El resto de enanos abandonará la sala tras hacer una reverencia al rey. A continuación, el rey se pondrá de pie y hablará a los enanos restantes diciendo :

Mis queridos enanos.

Os hemos seleccionado para una tarea especial., como bien sabéis, nuestro pueblo está sufriendo una escasez como nunca habíamos sufrido.

Hay que encontrar más vetas de mithril, plata y mármol de la mejor calidad para comerciar con otros pueblos y recobrar el esplendor de épocas pasadas, y vosotros seréis los encargados de explorar las profundidades, encontrar dichas vetas y traer muestras para que evaluemos la posibilidad de trabajarlas.

Todo aquel que no se sienta capacitado para la tarea, ha de decirlo ahora, pues es la única posibilidad que tenéis para rechazar el encargo

Estaréis bajo las órdenes directas de mi nieto Thráin, aquí presente; y como de costumbre, sus órdenes serán obedecidas sin rechistar.

Podéis retiraros a descansar lo que queda del día, mañana empezareis vuestra nueva tarea .



-Condicionamiento :Sigilo, galerías de orcos y el daño de Durin

.Tiradas de sigilo de uno de los Ranger al inicio de cada turno y cuando se logre extraer una veta de Mitril.

. En cuanto se falle la primera tirada de sigilo dos orcos entraran por el punto central de cada pared de la caverna y atacan a la figura más cercana(!!Los orcos han abierto galerías!!)

.En cuanto la piedra de Durin sea encontrado los orcos aparecerán si no lo habían hecho ya por el punto anterior y atacan a la miniatura mas cercana .Por la puerta de entrada de los Rangers aparecerá un troll de las cavernas y dos rastreadores orcos mas, por la pared opuesta el daño de Durin y atacara a la miniatura más cercana .

.El daño de Durin :Cuando la piedra de Durin sea extraída el Balrog despierta y provoca el derrumbe de la pared opuesta a la entrada (tirada de acrobacias 12 el que falle sufre un ataque +4).Y atacara al portador de la piedra de Durin.

-Preparación del escenario : 70x70

. Estatuas y rocas desprendidas por doquier

. Se reparten 6 marcadores de vetas (tirada de fuerza 10 para su extracción).

.Dos marcadores en cada uno de los lados menos por la puerta de entrada y salida a la caverna. Los marcadores más cercanos a la pared de entrada deben de estar a 10"o mas de ella y a mas de 6" unos de otros .

.Marca en secreto uno de los seis marcadores de mithril como la piedra de Durin.

.Los Ranger despliegan a 3" de la puerta de entrada.

-objetivos : extracción de vetas de mithril y captura del corazón de la montaña(piedra de Durin).

.conseguir salir por donde se entro con al menos 4 marcadores y que uno de ellos sea la piedra de Durin.

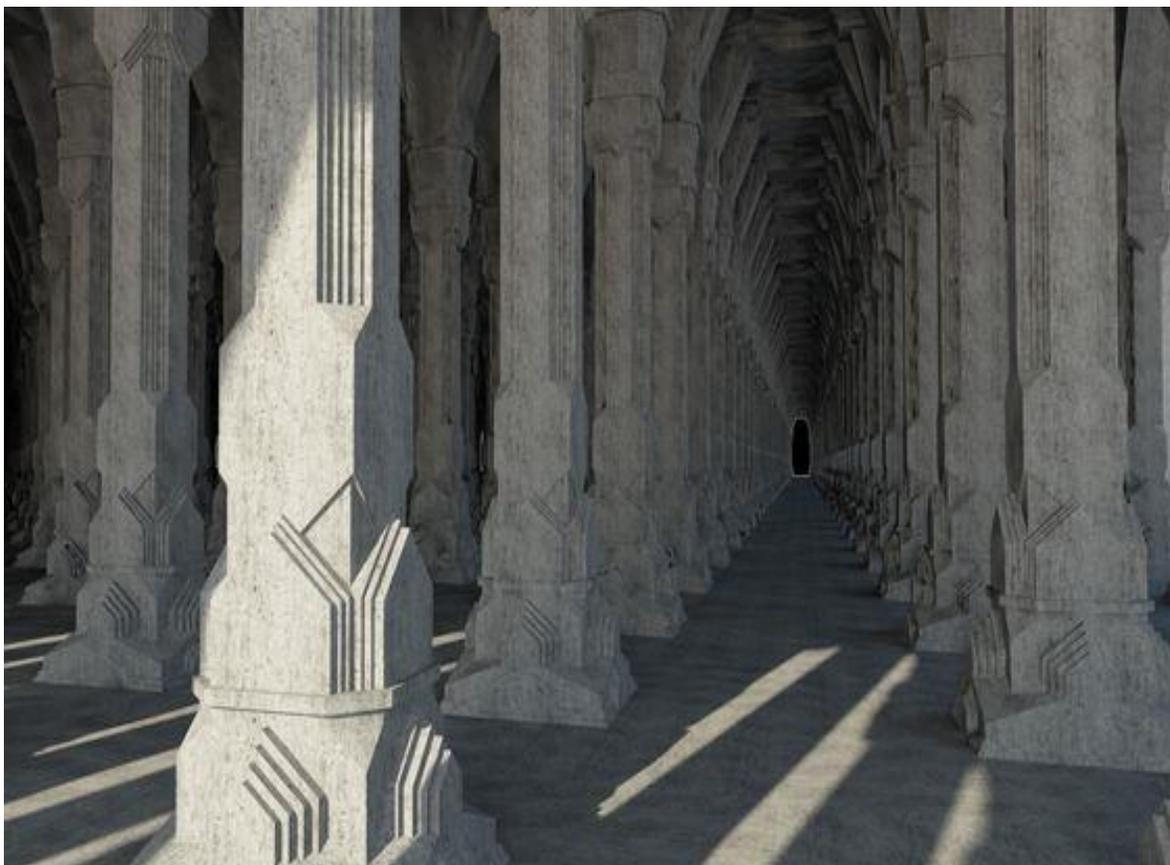
-Duración : 10 turnos

-Enemigos :

.rastreador orco : Atributos Guerrero Gnoll. 3PX

.Daño de Durin(Balrog): Atributos de terror alado con 60 Salud. 50PX





2. HUIDA DE KHAZAD-DUM.

Con la extracción del corazón de la montaña , llamada la piedra de Durin, los enanos despertaron un mal del mundo antiguo que dormitaba en las profundidades de Khazad-Dum.

Con este terrible enemigo más los rastreadores orcos que han logrado entrar en el reino enano por antiguas galerías hace tiempo abandonadas. Trhrain decide retirarse como ya está haciendo los restos del linaje de Durin.

Pero él sabe que el peregrinaje puede ser largo y costoso y arriesgara para intentar poder salvar tantas riquezas de su pueblo sea capaz de conseguir para no salir de su ancestral morada con las manos vacías .

Para ello cuenta con la lealtad de sus más afines amigo y compañeros nuestros Rangers , encargados de su protección y que intentaran ayuda al joven heredero obedeciendo sus órdenes.



-Condicionamiento :

. Thrain: (Atributos de salvaje con armadura 14)

. Desorientados : al inicio de cada turno, el Ranger con el valor más alto de orientación debe hacer una tirada de orientación y anotar el resultado .Estos resultados se van sumando .El escenario no termina hasta que se llegue a un umbral de 80 puntos acumulados, necesario para poder encontrar la salida. Si algún héroe dispone del hechizo orientación la tirada será considerada resultados máximo en el dado.

. Cacería implacable: el numero de orcos es igual que el de miniaturas del grupo de héroes +1 . Cuando este numero de orcos baje a menos de la mitad, nuevos refuerzos llegaran de manera aleatoria por el punto central de cualquiera de los lados del escenario. Todos los orcos tienen el objetivo atacar la miniatura más cercana.

.El daño de Durin.Este comienza el escenario con la misma salud que terminara el anterior. Su objetivo primario es matar a Thrain y el secundario será atacar al que lleve la piedra de Durin. En ultimo termino atacar la miniatura más cercana.

. Batir de alas: En los turnos 2 y 4 tiradas de acrobacias(8) el que falle sufre un ataque de +4.

.Hechizo contener criatura(x2). tirada de voluntad de Thrain(10)en los turnos 5 y 7.

-Preparación del escenario: 90x90.

.Estatuas, rocas bancos o sillas por doquier.

. 6 marcadores de tesoro.

- Objetivos :

.Proteger a Thrain consiguiendo que salga con vida(primario)25 px.

.Conservar la piedra de Durin (secundario)20px.

.Matar al daño de Durin. (opcional)50px.

.por cada marcador de tesoro 5px.

-Duración:

.Llegar a 80 pts. de orientación. La partida termina al final del turno en el que se consiga.

- Enemigos :

. Rastreadores orcos (atributos guerrero gnoll).3PX

.Balrog(atributo de terror alado 10"MOV.M. y la salud que terminara escenario anterior).50PX.



3. UN DURO DESTIERRO.

Con el mal de Durin despierto. Los enanos de Moria se ven forzados a un largo peregrinaje por bastas tierras. El valor y sacrificio de nuestros héroes les dan un tiempo precioso para poder poner a salvo a una parte del pueblo de Durin .

Pero para tan larga y ardua marcha deberán ser capaces de hacerse con las provisiones necesarias que les permitan alejarse del reino perdido y ponerse a salvo de la persecución que sin duda vendrá después... .

Para ello nuestros Ranger han decidido atacar el campamento orco a las afueras de la montaña , ahora que la mayoría están explorando el reino enano y no son muchos sus defensores. Deben ser capaces de atravesar el campamento mientras saquean todas las provisiones y objetos de valor que encuentren que pueda aliviar el camino del maltrecho pueblo de Durin .

-Condicionamiento:

.Sigilo : Tirada de sigilo(10) de uno de los Ranger al inicio de cada turno, hasta que se falle una tirada o sean detectados .Cuando esta tirada falle la orden de los enemigos es atacar miniatura mas cercana.

.Tiendas de campaña : Para entrar no es necesario tirada de habilidad. Pero si de suerte . Tira 1D6 con un resultado de 5 o 6 la tienda está ocupada por un orco dormido. Para entrar o atacarlo es necesario tirada de sigilo(10). Si se consigue podrá matar al orco y saquear su tienda(tirada en la tabla de tesoro)en la misma acción sin necesidad de tirada de ataque. Si se falla la tirada de sigilo el orco estará esperando al ranger que recibirá un ataque gratuito y se dará la alarma si no estaba dada ya .

-Preparación del escenario : 90x 90

. 6 contadores de tesoro de manera aleatoria :por cada contador se tira 1D6.Con resultado de 1 a 4 son víveres . Con resultado de 5 o 6 es tirada en la tabla de tesoros.

.Si estos 6 contadores son descubiertos y no se ha alcanzado la cifra de 5 contadores de viveres.Se colocan otros 6 contadores de manera aleatoria.

. Escenografía a elegir en la recreación de un campamento.

.Se comienza con 4 lobos en los bordes exteriores al campamento y dos orcos en el centro con(movimiento aleatorio hasta que los rangers pierdan el sigilo).En los turnos 4,6,8 y 10 aparecen dos orcos y un lobo por el centro de uno de los cuatro lados de manera aleatoria con la orden atacar a la miniatura mas cercana.

-Objetivos :

.Conseguir 5 marcadores de víveres. 5pts de experiencia por marcador mantenido al final del escenario.

.Marcadores de tesoro : 5 pts de experiencia por marcador mantenido al final del escenario

.Por cada enemigo abatido los px de dichas criaturas .

.Toda criatura abatida con sigilo genera el doble de PX que generase dicha criatura.

-Duración:

. 8 turnos o conseguir 5 marcadores de víveres y que al menos uno de los Rangers salga por el borde contrario por el que se entro.

-Enemigos :

. Rastreadores orcos (atributos guerrero gnoll).3PX/. Lobos (lobos del manual). 2PX

TABLA DE ENEMIGOS

ORCOS

Guerrero Gnoll							XP
Movimiento	Lucha	Disparo	Armadura	Voluntad	Salud	Notas	
6	+2	+0	11	+0	10	Arma de mano, armadura ligera	

Arquero Gnoll							XP
Movimiento	Lucha	Disparo	Armadura	Voluntad	Salud	Notas	
6	+1	+2	11	+0	10	Daga, Arco o Ballesta, Carcaj, armadura ligera	

TROLL

Troll							XP
Movimiento	Lucha	Disparo	Armadura	Voluntad	Salud	Notas	
4	+4	+0	14	+2	16	Arma a dos manos, Potencialmente de dos cabezas	

BALROG DAÑO DE DURIN

Ala de terror							XP
Movimiento	Lucha	Disparo	Armadura	Voluntad	Salud	Notas	
6	+5	+0	14	+8	16	Horrible (TN12), vuelo, Conjurador	

LOBO

Lobo							XP
Movimiento	Lucha	Disparo	Armadura	Voluntad	Salud	Notas	
8	+1	+0	10	+0	6	Animal	

SÉPTIMO
GRADO



Club de Rol y Simulación
desde 1992

ESCENARIO 7G PARA RANGERS OF SHADOW DEEP (POR FEDETROLL)



