

# ¡Ayuda en la batalla!

Autor karavatis  
viernes, 23 de diciembre de 2016

Karavatis nos avanza una nueva aventura de Gülash y compañía.

En esta ocasión los orcos buscarán aliados escondidos en el propio campo de batalla, pero puede haber sorpresas, lo que para unos es un aliado, para otros es un enemigo. Sin duda la suerte puede decidir la contienda.

Pincha en [Leer Más](#) para acceder a todos los detalles.

## INTRODUCCIÓN

Tras cruzar el paso de EmynMuil los cuatro orcos se esconden entre las rocas, por si los elfos osan cruzar darles su merecido. Esperan un buen rato atento a todo, y con los oídos bien abiertos para ver si llegan sus enemigo, pero finalmente los que cruzan son, uno a uno, todos los demás orcos que quedaron atrás en el combate, incluido Wogga, el wargo del jefe, y Xykho, uno de los mercenarios, ninguno ha muerto, buena cosa, porque las bajas habían sido muchas, aunque como comprueban, nada definitivas.

Con el trozo de estandarte a salvo preparan el plan para llevárselo a Saruman, aunque antes de al gran Mago tendrán que vérselas con sus jefes directos y éstos no van a dejar escapar la posibilidad de llevarse el mérito de la campaña, pero distan cuatro días de su campamento base, así que no hay que perder tiempo, esa misma noche emprenden el viaje, mientras todos piensan en cómo burlar a los jefes.

El terreno es pedregoso y con apenas algunas arboledas en las que resguardarse, no solo del sol, sino también de las miradas indiscretas, apenas si hay algún escondrijo en el que ocultarse, los árboles se pueden contar con los dedos de la mano y durante el primer día ven que la luz del sol no es buena amiga para su cometido, así que durante el día intentan no caminar mucho y sí descansar, y al abrigo de una luna menguante, avanzar en la oscuridad de la noche.

Todos caminan en orden, delante va Gülash abriendo camino, conoce perfectamente el sendero que deben seguir, y a su lado van siempre Hörr y Xykho, el mercenario que se ha ganado el respeto de todos por su sacrificio en la batalla, precisamente al segundo día de camino, hacia la mitad del viaje, Xykho habla con Gülash.

- Creo que aquí cerca está el campamento de mis hermanos, deberíamos acercarnos y aprovisionarnos allí, no habrá problemas, porque yo hablaré con ellos en nombre de todos y les explicaré el trato al que hemos llegado.

El jefe orco recela un poco del mercenario, sabe que los de su calaña no siempre dicen la verdad y acercarse a un lugar con muchos humanos podría ser peligroso, duda si seguir el consejo del hombre o seguir hacia delante, bien es cierto que Xykho luchó muy bien, y fue uno de los que dio la cara para que ellos pudieran escapar a tiempo.

- Veo que dudas ante mi propuesta. Si quieres podemos hacer un trato. &ndash; Le vuelve a decir a Gülash, que contesta intrigado:

- Dime.

- Renuncio a la mitad de lo acordado si nos acercamos a mi poblado, yo me quedaré allí, y vosotros podréis haceros con comida suficiente para llegar a donde vayáis.- Y es que al humano no le habían revelado hacia dónde caminaban.

La propuesta era bastante buena, se ahorrarían bastante oro, ya que el otro sí que murió en la batalla, y tendrían provisiones, que escaseaban, y no habían visto ni un solo animal desde cruzar EmyrnMuil&hellip; así que aceptó la propuesta de Xykho.

Cambiaron de rumbo y ahora el que abría la fila era Xykho, pero siempre seguido por Gülash y Hörr, que no estaba muy conforme con la decisión tomada por su Teniente, él seguía pensando que por muy bien que lo hubiese hecho el humano hacía tres días, un humano es un humano y no un orco, y los humanos y los orcos no siempre se llevan bien.

- Mañana por la tarde llegaremos al poblado, descansemos ahora un rato para caminar al abrigo de la luna y estar allí mañana, además así podréis comer un buen desayuno en la aldea y reponer fuerzas antes de partir.- Dijo Xykho a Gülash durante un pequeño receso en la caminata cuando el día empezaba a declinar.

De pronto Slimsi, que hacia guardia unos metros más adelante llegó corriendo diciendo que se acercaba un humano.

- Debe ser un guardia de la aldea, dejadme hablar con él.- Respondió Xykho mirando a Gülash.

- Está bien, pero delante nuestra.- Se giraron y encaminaron el sendero que había recorrido Slimsi; Xykho encabezaba una comitiva que completaban Gülash, Hörr y el propio Slimsi.

Cuando llegaron a la altura del hombre Xykho se adelantó unos metros y lo llamó por su nombre:

Hola Rusdan, hijo de Reoban, soy Xykho, hijo de Sukko.- El hombre se paró en seco cuando escuchó a Xykho, todos pensaron que iba a decir algo cuando de repente se cayó al suelo. Todos corrieron hacia el caído, cuando estuvieron suficientemente cerca se dieron cuenta de que el mercenario sangraba abundantemente.

Trae un poco de agua.- Dijo Gülash señalando a Slimsi, que se giró y volvió a encarar el improvisado campamento.

- ¿Qué ha pasado Rusdan?.- Preguntó Xykho.- ¿Quién te ha hecho esto y por qué?.

- Nos atacaron unos enanos, parecían buscar algo, venían buscando algo a nuestro poblado, nos sorprendieron, pero tuvimos tiempo de escondernos y plantarles cara, pero eran muchos más que nosotros, y tuvimos que escapar.- Eso fue lo último que el desdichado Rusdan fue capaz de articular.

Cuando Slimsi llegó de nuevo sudando con un pellejo de cabra lleno de agua ya era demasiado tarde para Rusdan, había muerto.

- Tenemos que ir rápido al poblado.- Dijo Xykho presa de la desesperación.

- No tan rápido amigo, &ndash;Le contestó Gülash- las condiciones han cambiado y ahora no tenemos necesidad de exponernos a una lucha, no estamos recuperados y si esos enanos son tantos no nos conviene acercarnos, ya tenemos nosotros una misión que cumplir de la que nos hemos desviado bastante.

- Pero esos enanos siempre están buscando tesoros, &ndash;Intervino Hörr, que parecía tener sus propias conclusiones- si han ido al poblado será por algo, un tesoro no nos vendría nada mal tampoco y si vamos con cuidado a buen seguro que pillamos desprevenidos a los enanos.

- Bueno, descansemos ahora y después con la cabeza reposada decidiremos. Y de esto ni una palabra a los demás, no quiero más ideas propias. -Concluyó Gülash mirando a Hörr con no muy buena cara, y todos volvieron al campamento, donde Fidhel había preparado un poco de comida con los dos conejos que habían cazado.

Durante la noche Gūlash no pudo pegar ojo, se sentía inquieto y seguía dándole vueltas a lo de ir o no al poblado de los mercenarios. Sin duda lo de que los enanos hubieran ido a asaltarlos quería decir que allí había algo importante, el escudo que encontraron, las habladurías en el pueblo sobre un tesoro... algo había allí que tanto interesaba a unos enanos avariciosos tanto o más que los orcos... Irían al poblado. "Y espero que haya algo grande allí", decidió por fin, y se quedó durmiendo.

Cuando Fidhel despertó a Gūlash nada más oscurecer, mandó llamar a Xykho y le dijo que irían a su poblado, y comenzaron a serpentear por un camino de tierra que pasaba justo por el borde de un precipicio, y es que el camino que habían tomado ahora distaba mucho del que habían seguido los dos últimos días, iban subiendo a una zona escarpada por un sendero cada vez más estrecho y peligroso.

De vez en cuando unas piedras caían desde arriba rodando y pasaban cerca de sus cabezas, pero por ahora no había habido ningún herido. Tras toda una noche caminando de pronto al amanecer, con las primeras luces del alba, el paisaje volvió a cambiar y un verdor lo inundó todo, había árboles por todas partes, y el sendero ahora era como un pequeño túnel sobre roca verde. Una hora después divisaron un claro donde estaba el poblado y se acercaron despacio, intentando no ser vistos, porque se escuchaban algunas voces, pero eran de enanos, de nuevo el tufo a enano lo invadía todo, no había duda de que en el poblado había habido una batalla, había cuerpos por el suelo y puertas y mesas rotas.

Al otro lado del poblado, donde de nuevo los árboles imponían su voluntad, Zürgoh vio moverse a unos enanos, señalaban algunos lugares, parecían estar tramando algo...

LA BATALLA: ¡AYUDA EN LA BATALLA!

TURNOS 1 y 2

Los enanos y hombres de Valle salen corriendo de sus posiciones hacia tres puntos de registro en los que se escuchan voces o podría haber alguien escondido, se han dividido en varios grupos, hacia el centro corren Tain y su perro de caza Dis, además de Ain, mientras a su lado y en lo alto de una suave loma Asgad, arquero de Valle, toma posiciones para defender a sus compañeros con flechas.

Mientras tanto uno de los refuerzos de última hora, Irundil, junto a Alwis se acercan a otro punto interesante por entre un trigal que está listo para la recolección, están ya muy cerca y escuchan voces que les parecen amigas...

En el otro costado son Nili y Nan los que se acercan a otro punto, refugiados tras una casa y con el apoyo de Haron, todo parece marchar bien para la banda de Tain.

En frente de ellos, tampoco los orcos se han quedado parados y han avanzado hacia otros tres puntos en los que mirar, también se han dividido, y a Gūlash montado en Wooga le siguen Güntho y Rūding, se dirigen hacia un agujero situado a la izquierda, tras una loma y entre varias casas, van con paso firme.

Justo al lado de un maizal hay varias cajas entre las cuales podría haber alguien escondido, otro sitio en el que mirar y al que van Hörr acompañado de Slimsi, Zurgöh y Hontha.

Y por último, por la derecha, y entre dos lomas se encuentra otro bulto de cajas al que van con buen paso Graugg, Bjurn y Fidhel, tienen que pasar junto al maizal al que se dirigen los otros, pero por la parte trasera.

La calma es tensa y poco a poco van acercándose a los puntos de búsqueda&hellip;

### TURNO 3

Al acercarse a los lugares en los que hay ruidos o posibilidad de encontrar algunos supervivientes de la batalla, algunos de los orcos se han puesto a tiro de los arqueros de Valle, que no dudan en lanzar sus flechas, Haron apunta a Fidhel, que no se ha dado cuenta de la presencia del vallense, y por suerte para él, la puntería de Haron falla, pero el susto de ver la flecha pasar a centímetros de su cara no se lo quita nadie.

Gülash ha sido el primero en llegar a unos cascotes que hay en el suelo formando un montículo y donde se escucha respiración entrecortada, seguido por los otros dos orcos, y cuando empiezan a mirar con detenimiento ven que hay un humano allí, uno con una pinta muy mala y que rápidamente los mira con asombro y dice:

¿Habéis visto algún sucio enano por ahí?, nos han atacado.- Se echa la mano a la espada que lleva, pero antes de que pueda decir nada Gülash le contesta:

- Nos ha enviado Xykho, venimos a ver si hay supervivientes, únete a nosotros.- Entonces se levanta y estrecha la mano de Güntho.

- Soy Rhank.

Ahora son cuatro.

Menos suerte ha tenido Hörr, que no ha encontrado nada entre las cajas, y están en una posición bastante arriesgada al tener poca cobertura y haber divisado ya algún que otro arquero enemigo, hay que ponerse a cubierto, y Hörr lo sabe.

Pero no solo los orcos han llegado a los puntos de búsqueda, en frente Tain y Ain descubren entre unas ruinas a un humano, pero al verlos en vez de mostrarse animoso rápidamente echa mano de su espada y se pone de pie en posición de ataque, Dis empieza a ladrarle&hellip; se han topado con un enemigo.

Irundil y Alwis se han topado con dos enanos, que al verlos se ponen de pie y se presentan rápidamente:

- Somos Onin y Unin, a vuestro servicio.- Mientras hacen una reverencia a los dos.

- Bien, uniros a nosotros, venimos con Tain, ¿hay más enanos por aquí?.- Responde Alwis.

- Creo que sí.-

Se ponen al frente de los cuatro y avanzan hacia lo que podría ser la zona central entre dos grupos de casas, al fondo ven algunos orcos, así que se ponen en guardia.

#### TURNO 4

Tain, Ain y Dis rodean al mercenario que ante la superioridad numérica no se amedrenta y alza su espada, pero Tain da un certero tajo y clava su espada en el pecho del desdichado, que cae redondo de espaldas (Ha usado Impacto Penetrante). Luego limpia la espada en las hierbas que quedan empapadas de sangre roja.

Nili y Nan se han encontrado a otros dos enanos, que han repetido lo hecho por Onin y Unin:

- Somos Funin y Fon, a vuestro servicio.- A lo que Nan rápidamente ha respondido:

- Uniros, vamos de cacería a por orcos. ¿Sois más?.- Funin mira a Fon que responde:

- Éramos muchos, pero algunos han caído, atacamos el poblado creyendo que estaba desguarnecido y sin embargo nos habían tendido una trampa, algunos han caído, pero éramos muchos.

Los cuatro se miran y Funin dice señalando el pozo que hay en mitad de la plaza entre las casas.

- En el pozo seguro que hay alguno escondido.-

Así que los cuatro encaran hacia el pozo, pero en frente hay orcos, claro que por su derecha ven que Tain y los suyos también avanzan hacia ellos, son más&hellip;

Los orcos Graugg, Bjurn y Fidhel han llegado a las otras cajas, pero no hay nadie allí escondido, así que ante la presencia del arquero, que ha vuelto a soltar otra flecha, deciden recular e ir hacia el centro, a reunirse con el resto.

Gülash ha visto como se acercan 4 enemigos por la izquierda, y ordena a Wooga ir hacia ellos, aunque sean cuatro cree que sobre el gran wargo tiene posibilidades de salir airoso, y no se va a quedar esperando a que lleguen, ordena a Güntho y Rüdning que mantengan la posición y se dispone a doblar la esquina para atacar.

## TURNO 5

Los enanos toman la iniciativa y avanzan hacia el pozo, delante van Nan y Nili, que escoltan a Funin y Fon, pronto se traban en combate con Slimsi y Hörr, sin que Fidhel ni Zurgöh puedan apoyarles, se quedan esperando para entrar también en la lucha.

Desde lejos una flecha pasa junto a los cuatro, pero va más lejos, Asgad había apuntado a Rhank, el mercenario que estaba escondido, y parece que no va a poder contar nada, porque la flecha le ha entrado por un ojo, y Rhank cae muerto al instante.

Y no solo Rhank, también Graugg recibe un flechazo, en este caso de Haron, aunque acierta en el hombro, (Graugg evita la herida con el punto de destino) por lo que el orco puede romper la flecha clavada y no sin dolor, seguir en la lucha.

Mientras Graugg, Bjurn y Fidhel se acercan al pozo, y por tanto a la «plaza» del poblado, junto a este la batalla ha estallado, y Hörr casi logra acabar con Nili, sin embargo el tajo definitivo es esquivado por el bravo enano. Junto a ellos pelean Slimsi y Nan, el Sargento de Erebor que consigue herir al orco, que cae al suelo.

## TURNO 6

Gülash finalmente carga a Alwis e Irundil, mientras los enanos Onin y Unin se piensan si entrar también en la lucha. (Hay que recordar que la misión de esta partida es mantener vivos al mayor número de supervivientes propios)&hellip;

Graugg, Bjurn y Fidhel siguen avanzando y ya están casi a cubierto cuando un flechazo de Haron acaba con el cabecilla, Graugg acaba en el suelo con dos flechas clavadas, esta segunda en el abdomen, Bjurn y Fidhel lo recogen y ponen apoyado en la casa, luego siguen avanzando hacia el fragor de la batalla.

Los orcos han tomado la iniciativa y en el centro aprovechan para volver a cargar a los enanos, y los dos refuerzos sorprenden a los supervivientes: Funin al que ataca Hörr, y Fon, que tiene delante a Zürgoh&hellip; los combates son inminentes, pero llegan refuerzos, de un lado Güntho y Rüding, que alcanza a apoyar a Hörr con el superviviente, y cuando parece que la batalla está perdida para los enanos también llegan refuerzos: Tain, Ain y Dis rodean a Güntho.

Finalmente tras mucho esfuerzo y algún que otro tajo, Rüding no consigue acabar con Asgad, ni Hontha con Nili, pero sí Hörr y Zurgöh acaban hiriendo a sus rivales, Funin y Fon.

Güntho, envalentonado por las bajas enanas logra repeler a los tres que lo rodean, e intenta acabar con el perro, pero falla el golpe definitivo.

La única victoria en esta fase de la batalla para los enanos es la de Nan, que no consigue herir a Slimsi.

Y habíamos dejado a Gülash rodeado por los cuatro enanos, que se lanzan sobre él hiriendo al wargo que malherido echa a correr dejando a Gülash rodeado, y sufriendo una herida (Que salva con el Destino)&hellip;

## TURNO 7

Aprovechando la iniciativa Tain carga a Güntho, mientras Nili lo hace con Hörr y Rúding, jugándose el tipo. Al lado es Asgad el que hace frente a Zürgoh, y Nan se la juega siendo rodeado por tres orcos, y es que Slimsi y Fidhel han llegado a la batalla, y Slimsi ataca por detrás a Nan, que ya se las veía con dos orcos. Todo ello para dejar libres a Ain y Dis, que se acercan al pozo, donde se escuchan ruidos, si miran dentro podrán ver si hay algún superviviente, y si es amigo o enemigo&hellip; pero&hellip; ahora mismo la victoria está de su lado, hay aún dos supervivientes vivos, mientras del bando de los enanos no hay ninguno, pero ¿se atreverán?...

Mientras se lo piensan la acción no acaba y Tain consigue herir a Güntho (Para ello usa un punto de poder, consiguiendo un empate y luego el dado de desempate, un 5, le da la victoria), el resto de combates acaban sin muertes ni heridas, pero con todos muy tocados.

Gülash está rodeado por cuatro enemigos, pero la muerte casi segura de su wargo ha tenido un efecto feral sobre él y lejos de darse por vencido consigue repeler a sus cuatro atacantes (Gasta el punto de poder para empatar y el desempate, un 3, le da la victoria), y se lanza enloquecido a por los supervivientes, matando a ambos de sendos tajos, y equilibrando aún más la lucha, ya no hay supervivientes, y sí un pozo en el que podría haber más.

Ain debe tomar una decisión, si ayudar a sus compañeros o mirar en el pozo y esperar que lleguen refuerzos&hellip; finalmente decide ir en ayuda de los suyos. (Y con ello asegurar el empate&hellip; por ahora).

## TURNO 8

Pero la indecisión no es buena consejera, y ahora parece que los orcos tienen la iniciativa en los combates (tercer empate consecutivo en la tirada de iniciativa, que pasa a la oscuridad).

Los orcos deciden pasar a la acción y Hörr y Güntho cargan a Ain y Dis, respectivamente, aunque no consiguen su deseo,

Hörr no logra herir al bravo Ain y el perro se lanza al cuello de Güntho dejándolo en el suelo sangrando por la garganta.

Por su parte Tain y Nili, que hacen frente a Rüdning y Bjurn ganan sus combates pero no con el resultado que deseaban, puesto que no consiguen acabar con ellos, lo cual les va a impedir ayudar a sus compañeros.

Zürgoh sin embargo hiere a un Asgad que tiene que echar mano de todas sus fuerzas para no caer de espaldas (Es herido pero lo salva con el Destino), peor suerte corre Nan, que aunque en principio resiste los embites de Slimsi y Fidhel, finalmente ve como es éste último el que acaba con él (El enano manda repetir tirada de herir con su habilidad &ldquo;Parador&rdquo;, pero no se salva de la herida).

Cerca de allí Gülash ve como los dos enanos que siguen con vida y que han visto caer a los supervivientes le atacan, pero el orgullo tira de él y resiste una vez más en inferioridad numérica, casi hiriendo a sus rivales.

#### TURNOS 9 y 10

La iniciativa vuelve a cambiar de bando (de nuevo empate en la tirada, y pasa a la luz), y es que la muerte es tan caprichosa que cuando un compañero cae en combate suele tener el efecto de dar más motivación a sus compañeros, los enanos se lanzan a por los orcos, pero Tain, que se ha lanzado contra Hörr, siente un golpe mortal de la maza del Sargento Orco, y cae al suelo sangrando abundantemente por la cabeza.

Zürgoh acaba con Asgad, mientras junto a ellos Bjurn no consigue rematar al perro, que sigue dando guerra y luego le lanza un mordisco que de milagro esquiva el perro.

Y Nili , fatigado tras resistir el combate con Rüdning finalmente sucumbe al orco, que grita orgulloso de haber acabado con el enano.

Ain sigue luchando bravamente con Slimsi, que una y otra vez lo tiene casi abatido, aunque conserva la vida.

#### TURNOS 11 y 12

La balanza aún no está desequilibrada, pero los enanos y hombres de Valle necesitan todas sus energías si quieren mantener a raya a los enanos. La victoria no está clara para qué bando caerá y cualquier acción puede decidirlo todo.

Alwis se lanza a por Gülash mientras su compañero Irundil corre hacia el pozo en ayuda de Tain, que se ha visto rodeado por Hörr y Fidhel, que lo amenazan con sus armas.

Pero dejar a Alwis solo ante Gülash no parece haber sido una gran idea, ya que el orco con sus ataques a diestro y siniestro (Gülash dispone de 2 ataques tras la mejora de la partida anterior), logra acabar con el bravo vallense, y ahora



se da la vuelta y encara a los que luchan en el centro del poblado.

Antes de que Alwis consiga llegar a los combates ve como Hörr hiere a Tain con la ayuda de Bjurn, que luego tiene que hacer frente al perro, que, distraído no esperaba la cuchillada de Fidhel. Y es que Fidhel no ha olvidado el mordisco que le diera el perro días antes (En la anterior partida ya se las vieron perro y orco).

Los demás combatientes más que otra cosa lo que hacen es sobrevivir, y por ahora lo consiguen, pero la balanza ya está desequilibrada y los orcos tienen una superioridad numérica que hace muy difícil la supervivencia de los de Erebor y Valle.

Más aún cuando Rüding acaba con Nili con un movimiento de espada que sorprende al cansado enano y hace que la cabeza se separe del cuerpo, cayendo a varios metros del cuerpo, que aún resiste y lanza un último golpe que casi sorprende al orco.

Por su parte Hörr recibe con su maza a Irundil que llegaba desde donde ha dejado moribundo a Alwis&hellip; el fin parece cercano para la luz.

## TURNO 13

Y tanto, sobre todo cuando Bjurn acaba con un Tain que se ve rodeado por tres y como Gülash llega corriendo con su arma ensangrentada y goteando vida roja hasta el codo.

Haron y Ain sobreviven a duras penas los ataques orcos, pero ya todo está perdido&hellip; o no. (El bando de la luz se reduce al 25%, valor con el que se da por finalizada la partida)

Y esto es todo por ahora, con el comienzo de 2017 tendremos más noticias de por dónde andan Gülash, Fidhel, Hörr&hellip; y con qué peligros se tienen que enfrentar, hasta pronto.