

# Perdidos en el Bosque Negro

Autor Valandil  
miércoles, 06 de mayo de 2009

Valandil nos trae este estupendo Informe de batalla. Segundo escenario de la mini campaña El destino de Thráin II. Escenarios y personajes basados en el Suplemento Barud Khazad de La Guerra del Anillo (Podéis acceder al primer escenario pinchando aquí ) No te pierdas las sagaces estrategias de estos soberbios zaragozano pinchando en Leer Más.

Tras escapar de la emboscada Thráin II se adentra en el Bosque Negro separándose del grueso principal de sus tropas. El rey enano contará solo con 1 punto de poder ya que el resto fueron gastados en el anterior escenario. **CONTENDIENTES:**

El bando de la Luz esta compuesto por Thráin II, 2 guardias de Khazad, 1 guardia de Hierro, 3 gurreros enanos con escudo y 2 con hachas a dos manos.

Orowen (Capitán elfo silvano armado con arco elfico, espada elfica, dagas arrojadas y la habilidad Tirador Experto), 10 elfos silvanos (5 con espada elfica y dagas arrojadas. 5 con arco elfico) y dos centinelas.

El bando de la Oscuridad esta formado por 3 grupos de orcos formados por un capitán orco con escudo, 5 orcos con escudo, 5 con lanza y 2 con arma a dos manos. Además de: 1 bandada de murciélagos, 2 arañas gigantes y 3 huargos Disposición del mapa.

El tablero mide 112x112 cm todo el esta cubierto por árboles entre los cuales podemos encontrarnos diversos senderos y claros.

Posición inicial.

Thráin II empieza en el centro del lado Sur a 10 cm del borde. Dos de los grupos de orcos despliegan en las zonas indicadas en el mapa mientras que el tercero no despliega (entrara en el turno 5 desde el centro del borde Sur como si estuviera persiguiendo a Thrain II).

## Objetivos

El bando de la luz ganara si Thráin II logra abandonar el tablero por el lado Norte.

El bando de la Oscuridad ganara si logra capturar a Thrain II para llevarlo a Dol Guldur ( se considera capturado cuando muera y una miniatura de la Oscuridad se ponga en contacto con el).

## Reglas especiales:

-Criaturas del Bosque Negro:

El bosque Negro se encuentra plagado por todo tipo de criaturas salvajes. Desde las peligrosas arañas gigantes hasta los salvajes huargos. Cada turno a partir del segundo y antes de que el jugador de la Oscuridad mueva se tirara un dado para saber si una estas bestias salvajes se ha dado cuenta de la presencia de los enanos. Si se obtiene 5+ un grupo de bestias salvajes ha detectado a los enanos. Para representar esto sitúa 6 marcadores procurando que estén a mas de 20 cm los unos de los otros y que no estén a menos de 15 cm de la zona de las posiciones iniciales de los enanos y los orcos.

Tira un dado a partir del segundo turno, para saber que miniaturas deben salir son:

1-2 : Araña gigante y huargo.

3-4: Bandada de murciélagos y huargo

5-6: Araña gigante y huargo.

Continua tirando dados hasta que salgan todas las unidades. Vigilancia elfica. Cada turno a partir del segundo y antes de que el jugador de la Luz mueva se tirara un dado para saber si una patrulla elfica se ha dado cuenta de la presencia de los orcos. Si se obtiene 5+ una de las patrullas ha sido alertada. Para representar esto sitúa 6 marcadores procurando que estén a mas de 20 cm los unos de los otros y que no estén a menos de 15 cm de la zona de las posiciones iniciales de los enanos y los orcos. Tira un dado a partir del segundo turno, para saber que miniaturas deben salir son

1-2: 4 elfos

2-4: 4 elfos y un centinela

5-6: Orowen y un centinela.

Continua tirando dados hasta que salgan todas las unidades

Snal: Tras la ultima derrota mi objetivo va ser dirigirme hacia el rey enano sin perder un segundo ya que su escasa reserva de poder lo hace una presa fácil. Eso y que tenga suerte en los dados para recibir antes que el los refuerzos.... Lugdhuk: Con un solo punto de poder después de gastarlos casi todo para salir de la emboscada anterior la cosa va a

estar un poco difícil. Aunque es humillante para un jugador enano no estaría mal un poco de ayuda de los elfos. Si no, solo me queda abrirme paso una vez contra una marea de orcos.

#### TURNO 1:

Los enanos inician el movimiento dirigiéndose al segundo grupo de orcos situados a su derecha mientras que estos mueven al encuentro del contingente enano. El primer grupo de orcos se mueve a través del bosque en busca de Thráin II

#### TURNO 2 TURNO 3

La iniciativa para a manos de la oscuridad. Las criaturas del bosque atraídas por los orcos y la presencia de los enanos hacen su aparición y comienzan a acechar entre los árboles. -un huargo y una bandada de murciélagos gracias a la tirada de Snal-. Los elfos no han detectado la presencia de los oscuridad.

Continúa el movimiento decidido de los enanos hacia el primer grupo de orcos. Snal decide esperar a que se acerquen mas orcos y no realiza ninguna carga.

Un solitaria hacha cruza el aire en dirección a un orco pero se pierde entre los árboles TURNO 4 Nuevamente la oscuridad obtiene la iniciativa. Esta vez tras una mala tirada no aparece ningún tipo de refuerzoEl primer grupo de orcos sigue avanzando mientras la nube de murciélagos y el huargo se dirigen a su presa(1) Snal carga sin pensarlo a los primeros enanos intentando tapar los huecos. Protegiéndose la espalda, los enanos se lanzan a la carga .Las hachas salen volando y matan a dos orcos apuntándose Thráin y la primera baja. Los primeros combates se suceden y otro orco cae bajo las hachas de los enanos(2)Los combates se endurecen mientras una sombra se mueve entre los árboles

#### TURNO 5

La Oscuridad gana la iniciativa ante la mala tirada Lugdhuk además de conseguir nuevos refuerzos que salen bastante alejados del combate.

El tercer grupo de orcos entra en juego. Para alegría de Jesús por fin una patrulla de elfos descubre lo que esta ocurriendo y se sitúa justo detrás de los enanos. El segundo grupo de orcos esta cerca del combate y Snal carga sin pensárselo dos veces y ralentizar todo lo posible el avance enano.

La patrulla elfa dispara sus arcos y mata a dos orcos mientras el centinela utiliza su música sobre uno de los capi orcos.. este aturdido se aleja del combate. Este además mata al huargo que asoma sus fauces entre los árboles (3). Las dagas salen volando y un nuevo orco cae. Los murciélagos llegan al combate y rodean a un guerrero de hierro que aguanta valientemente. Los combates se suceden y caen dos orcos mas

#### TURNO 6

Para variar la iniciativa esta en manos de la oscuridad una vez mas y nuevamente un nuevo refuerzo de la oscuridad aparece en la partida que se unen a los refuerzos del turno anterior.(1). Los elfos brillan nuevamente por su ausencia.. Ante esto Jesús declara movimiento heroico(2) y gasta el único punto de poder que le quedaba y evitar por lo menos quedar rodeado un turno mas. El centinela toca de nuevo una canción en dirección a los murciélagos pero estos resisten la melodía. Hachas y dagas arrojadas vuelan hacia los orcos pero no consiguen abatir a ningún orco. Los enanos y elfos con Thráin a la cabeza cargan en un intento de romper las líneas orcas

Snal carga con el resto y rodea a los elfos que se han quedado rezagados. Huargos y arañas se acercan imparables al combate mientras el capitán orco mueve directo hacia los enanos.(3) Uno de los capitanes orcos declara combate heroico derribando el elfo y carga contra el centinela (4). Los combates se suceden..un guardia de hierro derriba a su enemigo mientras un khazad y un elfo matan a otro. Por su parte los orcos s cobran una nueva baja en la patrulla elfa...

#### TURNO 7

Iniciativa para la oscuridad y la vigilancia elfa sigue sin aparecer ante la incredulidad de Lugdhuk. Snal se dedica a rodar finalmente a enanos y elfos. Los murciélagos cruzan volando las líneas enanas y cargan contra Thráin (1). El capitán orco carga de nuevo contra el centinela y el resto de los orcos hace lo propio (2). Mientras arañas y huargos se acercan peligrosamente al rey enano.(3)

Un montaraz y un guerrero enano aguantan a prácticamente todo el 3 grupo de orcos (4) y consiguen matar a uno. Thráin cegado por los murciélagos pierde el combate pero la resiste sin recibir ninguna herida. Dos orcos mueren a manos de los elfos mientras el guardia de hierro aguanta rodeado.. Los enanos aguantaran un turno mas....TURNO 8

Iniciativa para Jesús .y refuerzos que desgraciadamente aparecen muy alejados de los combates Snal declara movimiento heroico con el capitán orco rodeando a los enanos y elfos. Arañas y huargos llegan por fin al combate(1). Una solitaria daga mata a un orco y Lugdhuk mueve lo poco que le queda. Los combates empiezan con una herida a Thráin a manos de los murciélagos que la salva gracias a su destino. Uno de los capitanes orcos resiste el ataque de un elfo y un khazad mientras que otro elfo muere rodeado de orcos.Un poco mas alejado de los combates solo dos enanos resisten todo el 3 grupo de orcos , incluso uno muere a manos de los enanos.(2)

#### TURNO 9

Iniciativa para la Oscuridad.

Llegan los últimos refuerzos para la luz (1) - A buenas horas, comenta Lugdhuk -

Snal mueve sus tropas rodeando prácticamente a los guerreros enanos.. Thráin recibe el ataque combinado de huargos y arañas mientras los numerosos orcos se abalanzan sobre los últimos supervivientes. La patrulla elfa ante la imposibilidad de llegar al combate decide disparar sus flechas.. que no matan a nadie. Lugdhuk suspira ante la &ldquo;ayuda&rdquo; elfa y se prepara para los combates. .. Thráin II rodeado por los murciélagos ve como caen uno a uno sus guerreros.. Dos arañas gigantes cargan sobre el y cae derribado. El destino de Thrain II se extingue en el momento que dos fauces se abren ante sus ojos para después cerrarse sobre el.

## VICTORIA PARA LA OSCURIDAD

SNAL:

Esta vez la suerte ha estado de mi lado. Los elfos han brillado por su ausencia y mis refuerzos han salido muy pronto. Lugdhuk poco ha podido hacer ante esto, además con los murciélagos en mitad de las líneas enanos estorbando el avance y sobre el ataque de Thráin han sido decisivos.

LUGDHUK: Definitivamente el bosque no es un lugar para un enano. Añadir a esto que depender de los elfos a que te ayuden es un gran error. ¿quién se puede fiar de esas orejas puntiagudas? Por no mencionar los murciélagos que han sido claves en la muerte del rey enano. La próxima vez espero estar rodeado de un buen ejercito enano que de un puñado de &ldquo;abraza-árboles&rdquo; Snal con la miniatura de la partida

Artículo número 200 publicado en La Guerra del Anillo