

Revisión del ejército de Moria y sus tácticas

Autor Vizandril
lunes, 16 de marzo de 2015

Vizandril repasa en este artículo los puntos fuertes y débiles del ejército de Moria, sus héroes y guerreros, las combinaciones más efectivas y algunas listas de ejemplo para utilizarlas en tus partidas. Además el artículo incluye algunas ideas para realizar conversiones en tu ejército de Moria.

Para ver el artículo pulsa en [Leer Más](#).

Khazad-Dum, antaño la prospera mina subterránea enana, está actualmente infestada de trasgos. Aún siendo una masa desorganizada y asustadiza, consiguen mantener a raya a las expediciones enanas que tratan de recuperar la mina. Sú éxito se debe en gran parte debido al mal que mora en las profundidades, pues no es otro que el Balrog, cuya presencia hace que cualquier intento por recuperar el hogar de los enanos sea inútil.

INTRODUCCIÓN

El ejército de Moria es, después de Mordor, el ejército más variado y con más posibilidades disponibles de los ejércitos de la Oscuridad, tiene una amplia selección de monstruos, tropa ligera y tropa especializada. En este artículo repasaremos sus personajes y tipos de guerreros, principales tácticas, algunas listas de ejemplo e ideas para realizar conversiones.

EL EJÉRCITO DE MORIA

PERSONAJES

Durbûrz, Rey orco de Moria

Estamos frente al mejor héroe de tipo orcoide disponible en Moria con diferencia. Este héroe no sólo dispone de una más que decente habilidad de combate (dentro del estándar Moriano) sino que dispone de buenas reservas de Poder, Voluntad y Destino, y por último, su Valor y su habilidad Mano de hierro que le permite suplir una de las mayores lacras de Moria: el escaso valor de las tropas básicas.

Drûzhag, El que llama a las bestias

Este chaman es bastante particular pues sus habilidades mágicas son únicamente para potenciar a las bestias, es bastante útil para liderar partidas de guerra de Huargos o, si los puntos lo permiten, partidas de guerra de arañas puesto que puede hacer que estas tropas funcionen de una manera espectacularmente útil. Mención especial requiere la combinación Druzhag + Ella Laraña, la cual comentaremos mas adelante.

Grôblog

Las capacidades de este orco difieren poco de lo que sería un capitán de Moria estándar, las dos grandes diferencias son su corona de Mithril y su punto de Poder extra. La corona de Mithril es extremadamente útil para los ejércitos de tipo "horda" y comandados por múltiples chamanes. Y es gracias a esto último, que suele convertirse en uno de los pilares de los ejércitos de Moria junto con Durbûrz.

Huargo Jefe

Este héroe destaca por su capacidad de movimiento (24cm) y su fuerza (F6), aunque peca de un coste en puntos algo alto y de no tener capacidades de caballería como son el ataque adicional y arrollar. Además sólo dispone de 1 punto de Poder y de Destino, esto sumado a su defensa 5 le convierten en un héroe bastante frágil, aun con sus tres heridas.

Capitán Orco de Moria

Estos capitanes básicos han quedado relegados a una segunda posición y, salvo para partidas pequeñas, siempre renta más meter capitanes de los Escudos Negros de Gundabad ya que por 5 puntos más (40 puntos el capitán Orco de Moria con escudo, 45 puntos el capitán de los Escudos Negros de Gundabad) tiene más fuerza y más valor

además de un arma a dos manos.

Chaman Orco de Moria

Muy útiles en combinación con Groblog, el hechizo Furia es lo más útil de estos magos, puesto que su escasa reserva de Voluntad limita bastante las posibilidades de paralizar héroes. Para estos casos es mejor lanzar el hechizo Furia e intentar mantenerlo activo el mayor tiempo posible puesto que esto maximizara la eficiencia de las tropas de infantería más básicas.

Capitán de los Escudos Negros de Gundabad

El capitán por excelencia en las líneas de Moria, tiene Fuerza 5 y Defensa 6, un buen atributo de valor y arma a dos manos. Además puede repetir los resultados de 1 contra enanos y elfos. Por los 45 puntos que cuesta es el héroe sin nombre mas útil en Moria.

Chaman de los Escudos Negros de Gundabad

Es un chamán un tanto inusual, no dispone de los hechizos típicos de Furia y Paralizar pero en su lugar dispone de Terremoto y Partir, hechizos útiles para la ofensiva pero que no sirven para potenciar a tus tropas ni para dar apoyo en combate. El hechizo Terremoto solo debe considerarse si te encuentras frente a una gran formación enemiga donde puedas aprovecharlo, en los demás casos es mucho más aconsejable gastar los puntos de Voluntad en partir las armas de los héroes más poderosos, pues esto les dejara mermados por toda la partida.

Ashrâk

Hechicero especial con un perfil similar a los chamanes normales pero con dos reglas especiales muy interesantes. La primera es útil si tratan de acabar con Ashrâk pues con un poco de suerte puedes dejar incapaces a los atacantes, aunque al mismo tiempo es una habilidad peligrosa ya que te expone mucho a caer trabado en combate si quieres usarla de manera efectiva. La segunda regla especial es la más interesante, pues te permite potenciar enormemente a las arañas por únicamente 2 puntos más. Sin duda un habilidad tremendamente útil que convierte a Ashrâk en una inclusión casi obligatoria siempre que pretendamos usar arañas. Además sirve como chaman convencional y su coste no difiere mucho del de éstos.

El Balrog

Sin duda una miniatura con muy poca utilidad debido a su altísimo coste y poca versatilidad lo cual convierte al monstruo más fuerte del juego en poco más que una mole de combate cara pero inútil. Aún así el Balrog tiene su potencial gracias a las reglas de Potencia Brutal si queremos deshacer la táctica de dar "una miniatura para comer por turno". En combate es un arma de destrucción masiva pero como hemos comentado su elevado coste en puntos lo hace poco utilizable.

Dragón

Al Dragón le ocurre algo parecido al Balrog y es el problema de su alto coste en puntos. El Dragón tiene dos inconvenientes principalmente, el primero es que si quieres disponer de un dragon versátil es necesario hacer mejoras que aumentan aún más su coste. Y en segundo lugar está la posibilidad de que huya en algún momento de la batalla y te deje tirado.

Entre sus puntos fuertes tenemos su buena capacidad de combate y sobre todo la bola de fuego, sin lugar a dudas la habilidad más interesante del dragón pues permite aniquilar de un golpe a casi cualquier miniatura, sea un Ent u otro monstruo, junto con todas las tropas cercanas. En sí el dragón es muy poderoso, muy bueno en combate y raramente perderá, pero como siempre su elevado coste puede hacer que no puedas meterlo en tu lista. En cualquier caso es más recomendable esta criatura que el Balrog al ser más económica y con mayor posibilidad de personalización.

Draco de las cavernas

El Draco de las cavernas ya es algo diferente a los dos anteriores, este pequeño monstruo tiene un coste más asequible y unas habilidades un poco inferiores a las del dragón. Se podría decir que es la versión económica de éste pero con sustanciales y beneficiosos cambios, los cuales son que no huira del combate al recibir heridas (si lo rodean golpeará con Fuerza 4 a todos sus atacantes) y que su movimiento es de 20cm ignorando el terreno difícil. Esto lo convierte en una unidad muy versátil, puede correr por todo el escenario y apoyar de formas muy variadas, desde desmontar formaciones enemigas hasta ir a por un héroe en particular. Si el rival trata de rodearlo se arriesga a que el coletazo de Fuerza 4 le deje sin la mitad de los atacantes. Aún así hay que tener cuidado con las flechas eficas, que son las más peligrosas para el Draco. La habilidad Devorar es poco útil teniendo la habilidad de Desgarrar, puestos a elegir siempre es mejor la segunda opción.

Guardián del Agua

Tiene un elevado coste que te permitirá incluirlo en pocas partidas pero es un monstruo con bastante utilidad en combate. Tiene 6 ataques que le aseguran muchas posibilidades de sacar 6 en el dado y con ello ganar muchos combates. El mayor peligro para esta bestia de las profundidades son las flechas que pueden ir mermándolo en gran medida, y puesto que pierde ataques conforme recibe heridas, puede llegar al combate tocado de tal forma que sea ineficaz. La parte buena es que se puede desplegar donde deseemos lo cual nos permite alejarnos de los arqueros o desplegar en un punto donde pueda entrar en combate casi al momento. Aún así, entre los “grandes

monstruos"; el dragón sigue siendo el ganador, por sus múltiples potenciamentos y habilidades extra.

Reina de las arañas

Desgraciadamente esta miniatura ha sufrido un gran aumento en su coste en puntos, esto la ha rebajado mucho en utilidad junto con el tema de que ahora es héroe independiente. En versiones anteriores del reglamento la reina de las arañas era un buen complemento para acompañar a las arañas básicas, pero ahora su condición de héroe independiente y su alto coste dificultan en gran medida esta utilidad, aunque sigue pudiéndose hacer si los puntos lo permiten.

GUERREROS

Orcos de Moria

Poca descripción requieren estas tropas, son la tropa básica que debe formar parte de tu ejército. No son muy fuertes pero si muy numerosos y baratos, su número hace su fuerza y con apoyo del hechizo Furia pueden ser incluso una masa resistente de tropas.

Tambor orco de Moria/escudos negros de Gundabad

Sus habilidades son útiles y ayudan sobretodo en el tema del valor a las tropas básicas, aun así su fragilidad (el de los Orcos de Moria) lo hacen un objetivo claro para el enemigo. Además es muy complicado de mover y caro en puntos por lo que es preferible utilizar el tambor de los escudos negros, que tiene más posibilidades de sobrevivir al poder ser recogido y transportado con facilidad y disponer de una dotación más fuerte. Recomendable para ejércitos tipo Horda y a muchos puntos.

Incursor Huargo

Una de las mejores tropas en relación calidad/precio de Moria, además de ser muy versátil. Tiene varias utilidades que lo hacen una opción muy interesante. En primer lugar tenemos su condición de caballería y sus tres ataques que a la carga se convierten en 4 y arrollando tirara 8 dados de Fuerza 4 para herir, algo que pocos pueden resistir. Además puede disparar SIEMPRE, incluso en combate, esto para un orco de Moria no es gran cosa pero puede caer algún enemigo entre tanto disparo. Entre las desventajas de esta gran miniatura esta su combate 3, lo cual puede hacer que ciertas tropas habilidosas en combate se te resistan, y su Defensa 5 que pueden llevarle a una muerte rápida tras ser rodeado, aun con sus tres heridas.

Bandada de murciélagos

Son bastante útiles para compensar las deficiencias en combate que tiene Moria, que salvo los monstruos la mayoría de tropas rondan el Combate 3 ó 2. Por tanto nos vienen bien para luchas contra héroes poderosos de altos atributos de combate. Algunos jugadores prefieren basar la estrategia en el número y no incluirlos, es cosa de gustos, yo personalmente no suelo usarlos mucho pero tampoco niego que una al menos venga bien en el ejército.

Escudos Negros de Gundabad

La tropa de línea por excelencia, son una especie de mini uruk-hai por 8 puntos, muy útiles. En lo único en que flojean es en el combate pero aún así son la tropa de línea básica más recomendable para Moria, puesto que incluso metiéndolos en primera línea en vez de a los orcos de Moria estándar seguiremos teniendo un ejército numeroso. Su Fuerza 4 y alta defensa pueden batir a la mayoría de rivales y tienen posibilidad de herir a la mayoría de tropa básica enemiga a 5+.

Merodeadores

Se trata de un tipo de tropa especializada. Estos guerreros tienen un planteamiento diferente y no pueden medirse por su perfil, sino por sus habilidades. En primer lugar tienen una puntería mejor que la media del ejército de Moria y un combate 3 decente, lo más importante es que portan hachas y su regla que les permite herir con +1 a los que rodeen. Hablamos de tropas que usando un arma a dos manos y rodeando a un héroe pueden llegar a herirlo con un montón de dados y con un +2 a la tirada. Si a esto añadimos la posibilidad de que hayamos usado el golpe penetrante podríamos causar incluso heridas automáticas, por ejemplo con Fuerza 6 contra Defensa 4 herimos a 3+ con un +2 a la tirada heriríamos a 1+, esto sumándolo a estar rodeado podría sumar unas 8 heridas o más. Aun así, la practica me ha demostrado que es muy difícil que tales situaciones se den, lograr que todo eso se cumpla en un mismo combate es demasiado afortunado para la partida. Teniendo en cuenta esto y que son muy frágiles, es más conveniente la inclusión de Escudos Negros en las líneas básicas del ejército y reservar estas unidades para tácticas muy específicas y en poco número.

Troll de Moria

Las nuevas reglas han revitalizado a estos monstruos. Siempre que los metáis es casi obligatorio que les pongáis lanza pues con las nuevas reglas se nos permite que el troll apoye en combates en los que no llega ofreciendo así su fuerza para el combate. Gran debate existe sobre si es mejor el Morador de la oscuridad o el Troll. Todo es cuestión de gustos y objetivos, la fuerza y defensa superior se nota en el caso del Troll de Moria, siendo éste más resistente que

incluso el Morador de la Oscuridad aunque pueda regenerar heridas.

Morador de la oscuridad

Tiene un coste inferior al del Troll, la posibilidad de regenerarse junto con un alto combate y su amplia capacidad de movimiento lo convierten en una pieza muy útil para la batalla. Es más frágil que el Troll, pero usado con diligencia puede hacer mucho daño y pervivir hasta el final de la batalla.

Huargo salvaje

Es una criatura cuya utilidad se basa en dar movimiento al ejército a un coste reducido en puntos. A la larga el hecho de que no sean caballería, su fragilidad y que no destacan especialmente en el combate, los hace poco recomendables para las listas. Es preferible gastar algo más de puntos en arañas o incursores.

Araña gigante

Estas criaturas son muy útiles para darle movilidad al ejército de Moria que de por sí tiene poca caballería. Las arañas aunque no son caballería tienen Fuerza 5 y dos ataques convirtiéndolos en terribles oponentes, y si además vienen potenciados por Ashrak el enemigo deberá tenerlas muy en cuenta. Las arañas también han sufrido un descuento en su coste respecto a las ediciones anteriores del reglamento lo que las hace incluso más apetecibles. Por último está su habilidad para ignorar obstáculos, una cualidad muy útil para la toma de objetivos. En las partidas funcionan mejor con el apoyo de otros arácnidos de su mismo tipo pero más fuertes como la Reina de las Arañas o Ella Laraña.

COMBINACIONES ÚTILES

Tras una visualización general de las unidades podemos pasar a hablar de pequeñas combinaciones que suelen venir bien independientemente de la lista. Son interesantes desde muchos puntos de vista y pueden formar parte de nuestros “compos” para la partida, en Moria tenemos muchas combinaciones útiles de ese tipo, vamos a verlos.

Drûzhag + Ella Laraña (O reina de las arañas)

Esta combinación es de las más conocidas y aunque requiere de aliados (Ella Laraña), se puede hacer también sin ellos, aunque es preferible Ella Laraña pues al fin y al cabo ambas arañas son héroes independientes, lo que significa que ambas van a desplegar por separado a Drûzhag. Así que estratégicamente hablando para el despliegue no influye que sea una u otra. Es preferible Ella Laraña por sus características principales:

- Su fuerza aumentará a 10
- Su Valor a 7
- Su habilidad de combate a 10
- Tiene 6 heridas

Estas características son las más destacables cuando Drûzhag lance el hechizo Enfurecer a la bestia, la fuerza y combate 10 sumados a los cuatro ataques (5 si carga) la convierten en un enemigo difícilmente abatible, y si gana, podrá realizar un montón de ataques de Fuerza 10 que pocos enemigos podrían resistir. Si el enemigo va a pie y encima somos nosotros los que cargamos serían entonces 10 ataques de Fuerza 10, y si encima utilizamos la opción Desgarrar estos serán 100% hiriendo a 3+. Ningún héroe soporta eso, ni el más resistente de ellos. Su valor superior también vendrá bien si Ella Laraña es herida por el golpe del hechizo, con un Valor 7 será difícil que falle el chequeo de valor, y menos posible aún si tenemos en cuenta que tiene bastante voluntad. Por último, sus 6 heridas nos aseguran que pueda aguantar más impactos del Enfurecer a la bestia que la reina de las arañas. En definitiva, durante 5 turnos podremos tener una combinación de máquina de matar que mueve rápidamente por cualquier punto del escenario y con capacidad de aniquilar al instante prácticamente a cualquier héroe. Es una combinación a tener en cuenta, por solo 180 puntos.

Groblog + Chamanes

Esta combinación es básica y evidente, pero pasemos a analizar cuánto beneficio supone tener a Groblog cuando usamos chamanes. En primer lugar cualquier hechizo Furia cuenta como canalizado por tanto tienes un punto de Poder

que puede servir para muchas cosas, por ejemplo para aumentar la tirada mágica del hechizo si no lo logras lanzar. Esto supone que solo lo fallarías con un 1. Por otro lado te quedarían dos puntos de Voluntad libres, lo que significa un hechizo Paralizar (que puede ser canalizado incluso) para usar extra. El hecho de que todos los chamanes puedan canalizar automáticamente se nota y mucho. Es un héroe que tampoco es mucho más caro que un capitán y que además también tiene más poder. Lo considero una buena inversión.

Merodeadores + Bandada de murciélagos + Capitán de Moria

Esta es la combinación más económica y más fácil con la que sacar partido a la habilidad de los merodeadores. Los merodeadores rodean, la bandada reduce el combate del héroe enemigo y el capitán de moria se asegura la victoria. Luego los merodeadores realizan su golpe penetrante + a dos manos + habilidad especial, hiriendo con una fuerza variable de 4-6 y con un +2 al herir y doble de dados por estar rodeado.

De todos modos esta combinación requiere de mucha suerte, porque requiere que el héroe pueda ser rodeado, que no acudan a ayudarlo y que tuviéramos justo esas miniaturas en ese momento ahí. Eso sí, si se logra el héroe recibirá muchos golpes. Un chamán de los escudos negros que haya roto previamente el arma al enemigo también puede ser útil.

Furia y los Incursores

No hay que olvidar que los incursores antes que caballería también son orcos de Moria, esto significa que pueden beneficiarse de hechizo Furia que unido a sus tres heridas de perfil los convierten en un duro enemigo a batir para los rivales. Es algo que puede sonar evidente, pero hay veces que uno no cae en la cuenta de eso, de que el Incursor puede beneficiarse de este hechizo, así que no lo olvidemos.

Ashrak + Arañas gigantes

Yo diría que esta combinación es obligatoria, siempre que quieras meter arañas gigantes hay que meter a Ashrak. Por sólo dos puntos las arañas serán muchísimo más letales, además Ashrak sigue siendo un buen chamán con sus habilidades Furia y Paralizar, lo que lo hace sustituto ideal para ir en una partida de guerra donde iría un chamán. Por suerte Ashrak no requiere ir en la misma partida de guerra de las arañas, ni siquiera interactuar con ellas, así que puede dedicarse enteramente a sus tareas de chamán.

Arañas Gigantes + Incursores + Bandada murciélagos

Estas miniaturas pueden ayudarse mucho entre ellas, gracias a que tienen un movimiento similar suelen ser un buen grupo de combate para bordear formaciones enemigas. Los incursores derriban y las arañas rematan. Además el combate 4 de las arañas puede ayudar mucho pues los incursores arrastran la lacra de tener un combate sólo 3, lo que supone empatar con casi cualquier hombre o incluso perder. Por tanto la habilidad 4 de combate de las arañas viene muy bien para apoyar a los incursores, ambos son realmente muy buenos aliados en combate. Si además llevas una bandada de murciélagos podrás hacer frente a cualquier cosa con combate 8 o inferior, lo que asegura la victoria contra cualquier héroe poderoso y poder rematarlo luego al ser arrollado.

TÁCTICAS A TENER EN CUENTA

Estas son cosas que suelen ser simples pero que viene bien tener en cuenta a la hora de jugar las partidas, son cosas en muchos casos obvias pero que viene bien recordar:

Fintar, fintar y fintar

Es muy probable que nuestros orcos de Moria y Escudos Negros de Gundabad estén siempre en inferioridad en lo que respecta a habilidad de combate, ante esto lo mejor es fintar. La finta es una habilidad que permite repetir los 1 para herir a cambio de ver reducida nuestra habilidad de combate, pero como estamos siempre en inferioridad es algo que no importa, así que fintar siempre es primordial. Eso sí, si hacemos uso de Murcielagos o luchamos contra algo en lo que nuestra habilidad de combate si sirve no olvidemos dejar la finta para otro momento. Esos momentos hay que aprovecharlos siempre, en nuestros ejércitos de Moria muy pocas veces se dará la situación de ser superiores en habilidad de combate o equivalentes, así que esos momentos hay que aprovecharlos.

Siempre lanza para el Troll

Un troll básico cuesta 80 puntos, realmente, pagar 1 punto más por la lanza no supone un gasto extra excesivo y en combate nos puede aportar muchos beneficios. La lanza permite aportar un ataque de Fuerza 6 a combates a los que el Troll no pueda llegar pero si pueda ponerse peana con peana para apoyar, por tanto es un arma muy útil por 1 punto que puede hacer útil al troll en turnos en los que no lo sería.

A ser posible, siempre Capitán de Gundabad en vez de Capitán de Moria

La diferencia en puntos no es muy grande, un Capitán de Moria con escudo cuesta 40 puntos, y un Capitán de Gundabad cuesta 45. Por 5 puntos más tenemos un héroe con Fuerza 5 y más valor, además de la posibilidad de repetir los unos al herir y de que lleva un arma a 2 manos, lo que le permite hacer golpes de +1 al herir si quiere.

No olvidar disparar con el incursor

La puntería del incursor deja mucho que desear pero su habilidad nos permite disparar siempre aunque esté trabado en

combate. Por tanto no olvidemos disparar siempre, suele ser un error habitual el olvidar que podemos disparar aunque esté trabado en combate.

Los tambores solo para grandes partidas

Los tambores en partidas a pocos puntos no son rentables. En el fondo no son más que un estandarte gigante que aporta algo de valor, pero en una partida a pocos puntos de poco sirve aumentar en 1 el valor de nuestros orcos para que se desmoralicen más difícil si por esos 100 puntos podríamos meter 20 orcos de Moria más que facilitarían mucho más el no caer en desmoralización. A pocos puntos es importante el numero sobre todo porque pocos ejércitos pueden permitirse meter tantos guerreros a ese coste así que puede ser una gran ventaja. Por otro lado, si se desea invertir esa cantidad de puntos en listas pequeñas es 100% recomendable invertirlos en Monstruos y no en tambores Estos causaran mayores estragos y encima al enemigo le resultará difícil acabar con ellos al no contar con grandes héroes debido a que la partida es de pocos puntos.

LISTAS DE EJEMPLO

Como ya hemos dicho la variedad de Moria es gigantesca, así que hay muchas posibilidades a la hora de hacer las listas. Es posible elegir de todo, desde listas muy especializadas hasta otras del tipo horda muy numerosa. Hay de todo y se amolda al tipo de jugar de cada uno. Vamos a ver varios tipos de listas y divididas para pocos, medios y bastantes puntos:

LISTAS A POCOS PUNTOS

Plaga de arañas
Versatilidad, golpear y destruir

Partida de guerra 1

Ashrak
x1
45

Araña venenosa
x5
110

Orco de Moria con escudo
x1
5

Partida de guerra 2

Druzhag
x1
90

Araña venenosa
x5

110

Partida de guerra 3

Ella-Laraña

x1

90

Total

450 puntos

Esta lista es muy poco numerosa y arriesgada, pero se caracteriza por el por la potencia de sus integrantes y por la rapidez. Esta lista mueve a una gran velocidad lo que le permite asaltar donde quieran y casi siempre cuando quieran. Hay que aprovechar esa ventaja a la hora de luchar para no quedar en inferioridad, si aprovechamos eso la batalla puede decantarse a nuestro favor. Además a estos puntos no habrá enemigo que se pueda resistir a la combinación Druzhag + Ella Laraña. Realmente poderoso, aunque evidentemente el que el ejército acabe desmoralizándose es una gran desventaja y fácilmente alcanzable a tan pocos puntos. Una lista realmente poderosa a la par que arriesgada.

Contingente de Khazad

Tropa rasa, especializadas y poder bruto

Partida de guerra 1

Groblog

x1

55

Escudos Negros de Gundabad

x5

40

Orcos de Moria con lanza

x5

25

Partida de guerra 2

Chamán Orco de Moria

x1

45

Incursor Huargo

x2

70

Troll de las cavernas con cadena y lanza

x1

86

Partida de guerra 3

Rey Trasgo de Moria Durbuz

x1

60

Merodeador con hacha a dos manos

x5

40

Orcos de Moria con lanza

x6

30

Total

450 puntos

Esta lista es ya más equilibrada, incluye un poco de todo: incursores para bordear las formaciones enemigas, merodeadores para tácticas de rodear y destruir, gundabads como tropa férrea para el combate y la ayuda de la combinación Chaman + Groblog para que todas las tropas resistan más. Además de un monstruo que puede ser un dolor de cabeza bien utilizado para el enemigo, pues podrá desbaratar las líneas enemigas con sus lanzar o acabar con los héroes gracias al despedazar.

El Draco que mora en las montañas

Guerreros y un Draco

Partida de guerra 1

Groblog

x1

55

Escudos Negros de Gundabad

x4

32

Orcos de Moria con lanza
x5
25

Partida de guerra 2

Chamán Orco de Moria
x1
45

Escudos Negros de Gundabad
x5
40

Orcos de Moria con lanza
x5
25

Partida de guerra 3

Draco de las cavernas
x1
175

Total
400 puntos

Esta lista es otra de esas arriesgadas aún así su número no es tan pequeño. Tiene un número decente para los estándares de 400pts pero además cuenta con el poderoso Draco, que es un monstruo que a estos puntos es prácticamente imbatible para el enemigo, y que causará grandes estragos allí por donde pase. Además contamos con tropa base de Gundabad que son bastante resistentes y más aún gracias al chamán. Se trata de una lista bastante poderosa en la que hay que tener cuidado con la desmoralización. No olvidemos que gracias al hechizo Furia los orcos pasaran automáticamente los chequeos así que es algo a tener en cuenta si se da una desmoralización del ejército.

LISTAS A MEDIOS PUNTOS

El ejército del Rey Trasgo
Gran ejército, centrado en la ofensiva

Partida de guerra 1

Capitán Escudo Negro de Gundabad

x1
45

Escudos Negros de Gundabad

x4
32

Orcos de Moria con lanza

x5
25

Partida de guerra 2

Rey Trasgo de Moria Durbuz

x1
60

Merodeadores con hacha a dos manos

x4
32

Orcos de Moria con lanza

x5
25

Partida de guerra 3

Chamán Escudos Negros de Gundabad

x1
50

Incursor Huargo

x2
70

Partida de guerra 4

Capitán Escudos Negros de Gundabad

x1
45

Orcos de Moria con lanza

x4

20

Orcos de Moria con escudo
x4
20

Partida de guerra 5

Dracode las cavernas
x1
175

Total
599 puntos

Este ejército es muy potente y está centrado en la ofensiva. Se trata de unidades con mucha fuerza y en la que todas las tropas se centran en la carga, haciendo buen uso de la gran fuerza de los monstruos, los incursores y los gundabads. En este ejército no habrá hechizo Furia pero puede meterse si se desea cambiándolo por el chamán de Gundabad. Aunque en principio está ahí para servir de fuerza deshabilitadora de cualquier héroe, romper el arma a un héroe y dejar que el Draco se encargue de ellos, es una buena táctica puesto que a pesar de que tengan combate superior el -1 nos asegurará que no podrán vencernos con un 6.

El terror de Moria
Especialización e incursores

Partida de guerra 1

Capitán Escudos Negros de Gundabad
x1
45

Escudos Negros de Gundabad
x5
40

Orcos de Moria con lanza
x6
30

Partida de guerra 2

Chamán Escudos Negros de Gundabad

x1
50

Incursor Huargo

x3
105

Orcos de Moria con escudo

x5
25

Partida de guerra 3

Rey Trasgo de Moria Durbuz

x1
60

Merodeador con hacha a dos manos

x5
40

Orcos de Moria con lanza

x6
30

Partida de guerra 4

Draco de las cavernas

x1
175

Total

600 puntos

Esta lista es parecida a la anterior pero difiere en los integrantes del ejército ya que incluye algo de tropa especializada además de más Incursores Huargo. Pretende ser una lista equilibrada con un poco de todo, al igual que en el caso anterior, el Chamán de Gundabad puede ser sustituido por uno normal.

Horda de Moria

Chamanes y marea de orcos

Partida de guerra 1

Groblog
x1

Orcos de Moria con escudo
x5

Orcos de Moria con lanza
x5

Partida de guerra 2

Chamán Orco de Moria
x1

Orcos de Moria con escudo
x6

Orcos de Moria con lanza
x6

Partida de guerra 3

Chamán Orco de Moria
x1

Orcos de Moria con escudo
x6

Orcos de Moria con lanza
x6

Partida de guerra 4

Ashrak
x1

Orcos de Moria con escudo
x6

Orcos de Moria con lanza
x6

Partida de guerra 5

Druzhag
x1

Arañas gigantes venenosa
x5

Tambor Escudos Negros de Gundabad
x1

Total
700 puntos

Esta lista es prácticamente masilla de Moria. Groblog nos asegura los hechizos de Furia canalizados de los chamanes. Por otro lado tenemos una pequeña partida de guerra de Druzhag con arañas mejoradas que causarán bastantes bajas y podrán ser potenciadas por el propio Druzhag, dándonos el toque que le falta al ejército si se encuentran con un enemigo que la superioridad numérica no pueda batir. Además el Tambor proporciona una potencia de combate adicional y de valor a la hora de tener que superar chequeos. Es la típica lista de Moria numerosa.

Despertad al Dragón
Dragón y potencia bruta

Partida de guerra 1

Groblog

x1

55

Escudos Negros de Gundabad

x6

48

Orcos de Moria con lanza

x6

30

Partida de guerra 2

Chamán Orco de Moria

x1

45

Orcos de Moria con escudo

x6

30

Orcos de Moria con lanza

x6

30

Partida de guerra 3

Dragón (pellejo duro y hálito de fuego)

x1

350

Incursor Huargo

x1

35

Troll de las cavernas con cadena y lanza

x1

86

Orcos de Moria con lanza

x4

20

Orcos de Moria con escudo

x4

20

Total
750 puntos

Esta lista se centra en la potencia bruta y el poco número. Contamos con un poderoso Dragón, su pellejo duro nos asegurará que se mantenga en batalla mucho más tiempo y su bola de fuego puede acabar prácticamente con cualquier peligro. No olvidar enfrentarlo a héroes sin puntos de Destino, pues será mucho más efectivo. Por otro lado tenemos al troll y al incursor que pueden encargarse del flanco contrario al del Dragón y por último la masilla orca, que en este caso no es mucha y habrá que sacar buen partido del furia para que duren lo máximo posible.

El terror del norte
Trolls, espíritus y dracos

Partida de guerra 1

Chamán Orco de Moria
x1
45

Escudos Negros de Gundabad
x5
40

Orcos de Moria con lanza
x6
30

Partida de guerra 2

Groblog
x1
55

Incursor Huargo
x2
70

Troll de las cavernas con cadena y lanza
x4
344

Partida de guerra 3

Rey Trasgo de Moria Durbuz

x1
60

Merodeador con hacha a dos manos

x5
35

Orcos de Moria con lanza

x6
30

Partida de guerra 4

Draco de las cavernas

x1
175

Partida de guerra aliada

Sombra

x1
100

Espíritu de los muertos

x1
15

Total

999 puntos

Esta lista es muy cara y tampoco es que goce de un gran número de tropas, pero el miedo que infunden los 4 trolls más el Draco es realmente efectivo. Esa unidad es capaz de acabar con cualquier formación enemiga al completo, al igual que con cualquier héroe. Por si fuera poco, la Sombra y los Espíritus de los muertos nos ayudarán a ganar los combates además de intentar mantener alejadas a las tropas más peligrosas. Por último, las tropas orcas se encargarán de rematar a los muertos. Mediante hechizos de Furia y la ayuda de la Sombra, nuestros Trasgos durarán mucho más de lo normal, algo básico si no queremos perder por desmoralización.

IDEAS PARA CONVERSIONES

Esto ya no tiene ningún valor a nivel de juego pero sí de creación del ejército. A continuación pongo fotos de varias conversiones sencillas que pueden ser útiles para utilizar como tropas de elite:

Incursores a partir de Orcos Moria básicos + Huargos, el chamán a partir de Arquero básico Moria + añadir masilla y bastón.

Escudos negros de Gundabad a partir de escudos variados grandes + Orcos Moria Básicos (con casco) y añadir masilla que simula pelaje de Huargo en hombros. Capitán además de eso capa.

Merodeadores a partir de arqueros y lanceros Orcos de Moria, sustituir lanzas por hachas y añadirles capuchas.

Draco de las cavernas/Dragón a partir de dinosaurio.