

Huida de la Ciudad de los Trasgos

Autor BOEL
domingo, 20 de marzo de 2016

BOEL nos relata en este informe de batalla el enfrentamiento entre la compañía de Thorin liderada por nuestro compañero Narsil y las hordas de trasgos comandadas por el veterano Shagrat. Los aguerridos enanos deberán hacer lo imposible por lograr salir con vida del laberinto que forman las plataformas y pasarelas de la Ciudad de los Trasgos.

Para ver el informe de batalla pulsa en [Leer Más](#).

INTRODUCCIÓN

BOEL: Tras finalizar la maqueta de la Ciudad de los Trasgos y teniendo ya todas las miniaturas pintadas pensé que la mejor manera de inaugurarla era invitando a dos compañeros de La Guerra del Anillo y escribir un informe de batalla para compartirlo con todos los usuarios de la web. Así que me puse en contacto con Shagrat y con Narsil y ambos se ofrecieron amablemente a participar, el primero liderando a los trasgos y el segundo al frente de los aguerridos enanos.

Maqueta de la Ciudad de los Trasgos

ESCENARIO

La maqueta se pensó principalmente para uno de los escenarios descritos en el reglamento de El Hobbit: Un Viaje Inesperado, "Huida hacia la libertad" (página 119) por tanto parecía razonable jugar ese escenario en esta primera partida.

El escenario trata de recrear la principal escena de acción de la primera película de El Hobbit, los enanos se sitúan en el centro de la mesa desarmados y deben abrirse camino entre las hordas de trasgos hasta salir por el lado de la mesa que decida el bando de la Oscuridad. Gandalf no aparece hasta el turno 2.

IMPRESIONES INICIALES

SHAGRAT - Trasgos

Viendo el escenario, me sorprendió que fuera el bando de la Oscuridad quien decidiese el lado por el cual debía salir la compañía de Thorin. Eso ya clarificó mis planes que eran concentrar principalmente mis trasgos en las salidas hacia el lado que yo decidiera. Es muy difícil abrirse paso entre líneas de enemigos.

Por otro lado, se me antojó primordial tratar de dividir la compañía e intentar ir matando a los enanos uno a uno. La única forma de acabar con miniaturas de héroes con tropa básica es a base de concentrar fuerzas alrededor de ellos. Otro plan para desbaratar a la Compañía era lanzarles Trasgos nada más empezar con el Rey Trasgo.

La horda de Trasgos

NARSIL - Compañía de Thorin

Mi estrategia para la batalla va a ser principalmente usar a los carniceros Gloin, Dwalin y Thorin para quitarme todos los trasgos que pueda de encima. La iniciativa no me importa mucho debido a la gran cantidad de puntos de Poder que tengo.

También trataré de aprovechar al máximo las reglas especiales de los héroes y sobre todo la magia de Gandalf. No sé por dónde saldrá Shagrat así que tendré que ir improvisando en función de lo que haga él.

La compañía de Thorin

DESPLIEGUE

El escenario deja claro las posiciones iniciales de cada bando. Los enanos deben desplegar agrupados en el centro de la mesa a pocos centímetros del trono del Rey Trasgo. Las hordas de la Oscuridad tienen más margen, la única restricción es respetar una distancia mínima con los enanos. Shagrat, decidió que los enanos debían salir por el lado del tablero situado justo detrás del trono del rey Trasgo por lo que concentró la mayor parte de sus efectivos, incluidos el Rey Trasgo, Grinnah y el Escriba, en las tres pasarelas más cercanas a ese borde. El resto de los trasgos los colocó en las salidas restantes para cubrir cualquier intento de salida inesperado. ¡Los enanos empezaban completamente rodeados!

Despliegue

LA BATALLA

TURNO 1

La iniciativa del primer turno recayó en el bando de la Luz. Al comenzar la batalla desarmados, Narsil dirigió rápidamente a todos los enanos y a Bilbo hasta la pila de armas situada muy cerca del trono del Rey de los Trasgos. Thorin, Gloin, Kili y Nori conseguían entrar en contacto con las armas y prepararse debidamente para el combate, el resto de la compañía debería luchar el primer turno desarmados.

Shagrat no podía mover en este primer turno al Rey Trasgo por las reglas del escenario, se considera que está horrorizado por la temeridad de los enanos que traen a Orcrist a su reino, así que dirigió a su horda contra todos los enanos que pudo.

Al final de la fase de movimiento el bando de la Oscuridad puede incorporar a la partida los refuerzos que añade el Escriba Trasgo con su regla especial "Hay más de donde vinieron" y además los refuerzos que establece el propio escenario: 1D6 guerreros muertos previamente. En este primer turno aún no había bajas entre los trasgos así que Shagrat sólo pudo incorporar los tres efectivos que consiguió llamar el Escriba Trasgo.

En la fase de combate Thorin, armado ya con Orcrist se deshizo fácilmente del solitario trasgo que le había cargado.

Situado a su izquierda estaba Nori que no tuvo tanta suerte, perdió el combate contra dos trasgos y los dos consiguieron herirle. Afortunadamente se libró de morir prematuramente salvando una herida con su único punto de Destino.

Shagrat hacía valer su abrumadora superioridad numérica cargando también a Bombur, Fili y Ori con cuatro trasgos a cada uno consiguiendo además ganar todos los combates. Narsil tuvo que volver a echar mano de los puntos de Poder de Bombur y Fili para darle la vuelta al resultado. Aunque no le valió de mucho porque entre los dos sólo consiguieron eliminar a uno de los trasgos. Ori por su parte perdía el combate y recibía una herida.

No empezaban demasiado bien las cosas para el bando de la Luz.

TURNO 2

La iniciativa volvía a caer del lado del bando de la Luz.

En la tirada para decidir por dónde entraría Gandalf salió un 4 por lo que la Luz decidiría el borde por el que aparecería el mago. Narsil escogió el borde oeste donde la presencia de trasgos era menor.

Aprovechando que el bando de la Luz elegía dónde poner a Gandalf, Narsil declaró un movimiento heroico con el mago para dirigirse lo más rápidamente hacia los enanos. Al terminar su movimiento lanzó un proyectil mágico contra los trasgos que se encontraban justo en frente de la compañía de Thorin. Pero el hechizo no salió todo lo bien que hubiera querido Narsil ya que tuvo que emplear un punto de Poder para conseguir ejecutarlo y sólo consiguió lanzar a un trasgo al abismo donde encontraría la muerte.

Durante el resto de la fase de movimiento de la Luz Gloin, Oin y Dori consiguieron llegar hasta la pila de armas y pertrecharse debidamente para el combate. Thorin por su parte consiguió sobreponerse al terror causado por el Rey Trasgo para cargarle. ¡El duelo entre los dos héroes principales de cada bando iba a comenzar!

Shagrat aprovechó su fase de movimiento para poner en práctica la estrategia de separar a los enanos con el objetivo de ir eliminándolos uno por uno. Así Gloin, Nori, Dwalin, Kili, Bombur, Balin, Fili, Bifur y Bofur entraron en combate con uno o varios trasgos cada uno. Al final de su fase de movimiento Shagrat puso en la mesa un total de cuatro trasgos de refuerzo que aparecieron repartidos entre las pasarelas más cercanas al borde por donde tenían que salir los enanos.

En la fase de disparo Grinnah utilizó su flagelo para tratar de herir a Bofur a distancia. El enano se encontraba trabado en combate con un trasgo así que Shagrat tuvo que hacer la tirada para ver a quién impactaba. La suerte no le acompañó ya que no sólo impactó al trasgo sino que lo mató. Bofur se libraba así de entablar combate en ese turno.

La ronda de combates empezaba con un combate heroico declarado por Gloin que consiguió librarse fácilmente del trasgo que le estaba atacando para posteriormente volver a cargar a otro trasgo cercano. Shagrat declaró una finta para incrementar el daño en caso de ganar el combate pero no sirvió de nada porque Gloin ganó el combate y aniquiló a un segundo trasgo. A su lado Nori libraba una batalla desesperada, herido y sin fuerzas perdía el combate y el trasgo al que

se enfrentaba no tuvo piedad y acabó con él.

Dwalin y Kili, situados al lado, contemplaban la escena con horror. Llenos de furia por la pérdida de su amigo se deshicieron de un trasgo más pero al llegar al cuerpo de Nori nada pudieron hacer por salvar su vida.

Bombur y Balin también conseguían ganar sus respectivos combates pero sin llegar a eliminar a ningún oponente. Bifur por su parte, aún desarmado, pudo ganar su combate contra cuatro trasgos usando uno de sus puntos de Poder y eliminar a otro trasgo más en el proceso.

No muy lejos de ahí Fili se las veía también con cuatro trasgos. Al tratarse de un enano poderoso, Shagrat declaraba ataques de impacto penetrante para conseguir más fuerza en caso de vencer el combate. Conseguía ganar el combate con impactos de fuerza 6, algo que no pudo resistir el enano que recibió un total de tres heridas antes de desplomarse muerto sobre la inestable estructura de madera.

La abrumadora superioridad numérica de la Oscuridad le estaba pasando una elevadísima factura al bando de la Luz, que al segundo turno ya había perdido dos enanos.

Pero aún quedaba por decidir el combate entre los dos colosos de la batalla: Thorin y el Rey Trasgo. Ambos empataron en la tirada para decidir quién ganaba el combate declarando ambos usar un punto de Poder para conseguir ganar el duelo. La tirada para desempatar favoreció al líder del bando de la Luz que consiguió un total de siete heridas que el Rey Trasgo no pudo asumir con su solitario punto de Destino. La gran masa flácida llena de pústulas caía muerta con gran estruendo en el centro de la batalla helando la sangre a todos los siervos de la Oscuridad.

TURNO 3

Con todo lo acontecido en el turno anterior contar con la iniciativa se antojaba imprescindible para los dos bandos. Los dos empataban a 3 la tirada lo cual significaba que la Oscuridad tendría la iniciativa. En un último intento por evitar que así fuera, Narsil utilizó la habilidad especial de Balin "Barba larga" para darle la vuelta al resultado, pero obtuvo un 1 en su tirada y no sirvió de nada. La Oscuridad tendría la iniciativa.

Consciente de lo importante de mover primero en este turno, Narsil declaraba un movimiento heroico con Dori que fue contrarrestado con otro movimiento heroico de Grinnah por parte de Shagrat. De nuevo los dados favorecían al bando de la Oscuridad que resolvería en primer lugar su movimiento.

Fiel a su estrategia y con la ventaja de la superioridad numérica, Shagrat entablaba combates múltiples contra todos los enanos que pudo evitando que estos pudieran avanzar hacia la libertad.

La tirada para decidir los refuerzos del bando de la Oscuridad también fue favorable para Shagrat que logró incorporar hasta ocho trasgos más a la batalla. Aquella marea de viles criaturas parecía no tener fin.

En la fase de disparo Grinnah intentaba volver a flagelar a Bofur y esta vez conseguía impactarle a él y no a alguna otra desgraciada criatura. El único héroe que le quedaba a Shagrat conseguía herir al enano invirtiendo un punto de Poder.

La fase de combate iba a resultar desesperada para los enanos por lo que Kili y Dwalin invirtieron sendos puntos de Poder para declarar combates heroicos. Kili, junto con Gloin y Oin conseguían acabar fácilmente con el trago contra el que estaban combatiendo y cargaron de nuevo contra los sirvientes de la Oscuridad pero no pudieron acabar con ningún trago más.

Dwalin, deseoso de hacer pagar con sangre al enemigo la pérdida de sus amigos, decapitaba al trago que tenía delante y volvía a cargar contra otros dos más acabando brutalmente con ellos.

No lejos de ahí Bofur, aturdido por el latigazo que le acababa de propinar Grinnah perdía el combate antes de ser acuchillado hasta la muerte por dos tragos.

A pesar de las bajas, Dori, Bilbo, Ori y Bombur se mantenían firmes en sus posiciones y lograban sobrevivir a los combates en los que estaban metidos pero sólo conseguían eliminar a un trago entre todos.

Peor suerte corrieron Balin y Bifur, aún desarmado al no haber alcanzado la pila de armas. Ampliamente superados en número los dos enanos hallaban la muerte de manera violenta.

En otra pasarela Gandalf se las veía contra dos tragos que ganaban el combate pero que no conseguían herir al mago.

Thorin desesperado por la muerte de su fiel amigo Balin decapitaba a otro trago más pero todo parecía ser en vano, su compañía había perdido tres efectivos más, cinco en total, y en su interior empezaba a entender que podrían no salir con vida de aquel maldito lugar.

TURNO 4

A pesar de todas las penurias sufridas por los enanos, la matanza de tragos empezaba a dar sus frutos y la pasarela que conectaba su posición con el borde al que debían llegar empezaba a estar algo más despejada. Contando con la iniciativa, Bilbo y los enanos no dudaron en correr desesperados para tratar de alcanzar la libertad, todos ellos quedaban armados por fin. Gandalf hacía lo propio aunque por una ruta paralela mucho menos poblada de tragos. Tras finalizar su movimiento el Istari lanzó un nuevo proyectil mágico a los tragos que se interponían entre los enanos y la salida, aunque de nuevo con baja efectividad ya que sólo pudo lanzar a un solitario trago al abismo. Narsil empezaba a desesperarse con el casi nulo rendimiento de los hechizos de Gandalf.

Shagrat por su parte conseguía incorporar cinco tragos más de refuerzo en su fase de movimiento.

En la fase de disparo Kili intentó acabar con uno de los tragos que acosaban a Gandalf utilizando su arco pero no consiguió impactar. Misma suerte corrió Grinnah al intentar flagelar a Thorin.

Narsil declaró combates heroicos con Gloin y Thorin que agotaban así sus reservas de poder. En la cabeza del grupo de enanos Oin y Gloin perdían el combate contra el grupo de tragos que les impedían el paso y Oin recibió dos heridas que su punto de Destino no pudo salvar. El sexto enano de la Compañía caía muerto.

Thorin ganó el combate que entablaba contra dos tragos y mató a uno de ellos con facilidad antes de volver a cargar contra los orcos que acosaban a Dori matando a dos de ellos más. Dori por su parte también ganaba el combate pero no conseguía matar a ningún enemigo.

En otra pasarela Gandalf se enfrentaba en solitario a tres trasgos y tuvo que utilizar un punto de Poder para no perder el combate. A pesar de ello el Istari no conseguía acabar con ningún oponente.

TURNO 5

La Oscuridad obtenía la iniciativa en este turno y ambos bandos declaraban movimientos heroicos, Bilbo para el bando de la Luz y Grinnah para la Oscuridad.

Ante la crítica situación en la que se encontraban los enanos Narsil tomó una medida desesperada: todos los enanos y Bilbo saltarían desde su pasarela actual hasta la de abajo mucho menos poblada de trasgos. La distancia entre ambas era de 4 UM así que cada personaje recibiría 4 impactos de fuerza 3 de acuerdo a regla de caídas descrita en la página 28 del reglamento de El Hobbit.

Shagrat, sorprendido por esta decisión sólo pudo contemplar cómo los enanos empezaban a saltar al vacío uno por uno, pero no todos corrieron la misma suerte. Thorin, Dwalin y Kili no sufrieron ninguna herida en la caída, Gloin y Dori recibían una herida cada uno y conseguían salir con vida, Bilbo recibía dos heridas pero conseguía salvar una con un punto de Destino. Finalmente Bombur y Ori recibían dos heridas cada uno falleciendo el último de ellos.

Al final de la fase de movimiento Shagrat pudo sumar hasta ocho trasgos más a la batalla.

El único combate que pudo librarse en este turno fue el que entablaba Gandalf contra seis trasgos. El mago conseguía ganar el duelo pero de nuevo no conseguía eliminar a ningún enemigo.

TURNO 6

La iniciativa volvía al bando de la Luz en este turno y Narsil lo aprovechó para seguir la misma estrategia del turno anterior, hizo saltar a Gandalf a la pasarela inferior en la que se encontraban los enanos para conseguir reunir a todos sus héroes. Gandalf sobrevivió a la caída pero sufrió una herida que no pudo salvar. El resto de los enanos cargaban contra el puñado de trasgos que defendían la pasarela.

Viendo que la estrategia del salto al vacío le estaba funcionando realmente bien a Narsil, Shagrat decidió hacer lo mismo con sus trasgos, hasta nueve lo intentaron sin demasiada suerte. Todos ellos, incluido Grinnah, encontraron la muerte estampados contra la pasarela. Tras la escabechina el resto de los trasgos que aún quedaban en las pasarelas superiores se lo pensaron mejor y decidieron no seguir saltando.

Los refuerzos iban a resultar cruciales en este turno ya que Shagrat contaba con muy pocos efectivos en la pasarela donde se desarrollaba la acción. Por desgracia el Escriba Trasgo falló y Shagrat sólo pudo incorporar a un solitario trasgo como refuerzo.

En la fase de Combate Dwalin, Thorin y Gloin acababan fácilmente con tres trasgos. La salida estaba más cerca que nunca para los enanos.

TURNO 7

La Oscuridad ganaba la iniciativa en este turno y Narsil lo contrarrestó declarando un movimiento heroico con Kili... ¡a la Luz ya sólo le quedaban dos puntos de Poder entre todos sus héroes!

Dos trasgos se interponían entre la compañía de Thorin y la libertad. Para evitar que Shagrat pudiera traer más trasgos justo detrás de ellos, Narsil declaró un salto con Gloin para tratar de situarse detrás de ellos. Sacó un 6 en la tirada y consiguió posicionarse detrás quedando trabado en combate con el trasgo que protegía la salida.

Shagrat volvió a intentar traer trasgos de las pasarelas superiores haciéndoles saltar. En esta ocasión lo intentaron tres y consiguiendo sobrevivir dos de ellos. En la fase de refuerzos la Oscuridad llamó a ocho trasgos más pero sólo pudo desplegar a uno en la pasarela más cercana a los enanos ya que físicamente no cabían más.

En la ronda de combates Gloin mataba un trasgo y Thorin hacía lo propio con otros dos. Dori por su parte perdía el combate con cuatro trasgos que se aproximaban en tropel por el flanco. Consiguieron herirle pero se salvo de morir in extremis con su último punto de Destino.

Dwalin terminaba la fase de combate eliminando fácilmente a dos trasgos más.

TURNO 8

La Luz volvía a tener la iniciativa y todos los enanos, Gandalf y Bilbo corrieron rápidamente por la pasarela hacia la salida. Sólo un trasgo se interponía entre ellos y la libertad, pero no fue rival para Gloin y Kili que lo decapitaron sin piedad.

Dwalin y Thorin cubrían la retaguardia del grupo frente al creciente número de trasgos que les perseguía. Thorin conseguía eliminar a uno de ellos y aunque Dwalin perdió su combate no recibió ninguna herida.

TURNO 9

La Oscuridad ganaba la iniciativa pero a la Luz aún le quedaba un punto de Poder... ¡el último punto de Poder! que sirvió para que todos los héroes restantes de la compañía alcanzaran la libertad declarando un movimiento heroico. Thorin, Gandalf, Bilbo, Dwalin, Kili, Dori, Gloin y Bombur habían escapado pero las pérdidas habían sido enormes.

Habiendo conseguido escapar ocho miniaturas justas de la Luz, la partida terminaba en empate después de un emocionantísimo final.

CONCLUSIONES FINALES

NARSIL - Compañía de Thorin

Aunque a simple vista parece un escenario fácil para el Bando de la Luz debido a la gran cantidad de puntos de poder y reglas especiales, no es tan sencillo.

Si se sabe jugar bien con los enanos y combinar sus habilidades las probabilidades de victoria son mayores, pero no la aseguran. La gran cantidad de trasgos a los que hay que enfrentarse y la estrechez de los pasos elevados impide que se maten un gran número de enemigos por turno, lo cual ralentiza muchísimo el avance.

Tuve que utilizar una táctica muy arriesgada para poder conseguir un empate, a pesar de mis malas tiradas (que hicieron que perdiera a muchos enanos), las buenas tiradas de Shagrat y una gran combinación de los golpes especiales de sus armas.

La suerte se inclinó a mi favor al matar en un turno al Rey Trasgo, de no haber sido así, la partida habría sido mucho más desastrosa para la Luz.

SHAGRAT - Trasgos

Me quedé helado cuando Thorin acabó con mi Rey Trasgo nada más empezar el segundo turno. Adiós a mis lanzamientos de Trasgos y pensé que lo tenía ya muy difícil. Lo bueno es que me sonrieron los dados y en ese mismo turno acabé con dos enanos, lo cual equilibró la partida. El plan funcionó, ya que durante varios turnos no dejé avanzar a la Compañía y entretuve además a Gandalf, y sólo progresaron por una pasarela unas pocas pulgadas.

Funcionó hasta que Narsil hizo algo totalmente loco, inesperado a la par que arriesgado, y le salió bien. Saltó a la pasarela de abajo, donde sólo tenía uno o dos Trasgos para frenarle y cuando traté de seguirlo unos diez Trasgos no lo consiguieron estampándose y eso acobardó al resto.

Partida muy dinámica, en un escenario maravillosamente construido y un empate creo que justo.

Estoy deseando volver enfrentarme a él. Los enanos no pueden escapar. Han matado al Gran Trasgo! Y llevan a Demoledora y Mordedora!!!!