

Uruks en Moria!!!

Autor Segokabuto
domingo, 08 de mayo de 2005

Segokabuto nos envía esta campaña compuesta por tres escenarios enlazados, basada en enfrentamientos entre la Compañía y los brutales Uruks Negros en las minas de Moria.

Para leer el artículo, pincha en [Leer más](#).

Gandalf: “Son orcos, muchos. Y algunos son corpulentos y malvados: uruks negros de Mordor. No se han decidido a atacar todavía, pero hay algo más ahí. Un gran troll de las cavernas, creo, o más que uno. No hay esperanzas de poder escapar por ese lado.”

Aragorn: “Aquí no se oye nada todavía -dijo junto a la puerta del este, escuchando-. El pasadizo de este lado desciende directamente a una escalera y es obvio que no lleva de vuelta a la sala. Pero no serviría de nada huir ciegamente por ahí, con los enemigos pisándonos los talones. No podemos bloquear la puerta. No hay llave y la cerradura está rota y se abre hacia dentro. Ante todo trataremos de demorarlos. ¡Haremos que teman la Cámara de Mazarbul!”

DESCRIPCIÓN

Pese a que en las películas y el propio juego de El Señor de los anillos, se ha obviado este detalle, Tolkien menciona a los uruks entre las tropas que atacaron a La Compañía en las Minas de Moria.

En esta mini-campaña trataremos de recordar como pudo haber sido la batalla en la Cámara de Mazarbul incluyendo la intervención de estos brutales seres. Además se ofrecen 2 escenarios más que pueden ser jugados enlazados a este, y que reflejan un posible encuentro de La Compañía con el grueso de las tropas Uruk de Moria.

NOTAS PARA LA CAMPAÑA

Esta Mini-Campaña pretende ofrecer un camino alternativo a la historia original, sin intención de modificar ni reinventar la obra original.

Los tres escenarios reflejan la alocada carrera por sobrevivir por parte de la Compañía así como la encarnizada protección del Portador del Anillo, espero que esa sea la sensación durante la partida. Puede dar la impresión a veces de ser un juego de persecución, pero eso es en definitiva el reflejo de la situación. Puede ocurrir que conforme se avance en la campaña, La Compañía pierda mucho de su potencial. Por eso se ha incluido la recuperación de puntos, aunque también se puede hacer que los héroes que sobrevivan a un escenario empiecen el siguiente totalmente reestablecidos (aunque le quita emoción a la historia)

El reto de estos escenarios es que se convierten en una especie de “juego pasa-pantallas” donde los jugadores pueden quedarse en el segundo escenario y no llegar al “final boss”, con lo que puede volverse a jugar la campaña una y otra vez con distintos jugadores para ver donde y como es capaz de llegar cada uno.

Jugar los escenarios de forma independiente:

Puedes decidir jugar cada escenario por separado, sin enlazar uno con otro. Si quieres jugarlos así, el jugador de la luz debe seguir las siguientes pautas a la hora de jugarlos:

- Escenario 1: Tal y como aparece
- Escenario 2: Elige únicamente a 7 miembros de la Compañía (Gandalf y Frodo entre ellos)
- Escenario 3: Elige sólo a 5 miembros de la Compañía (Frodo entre ellos)

ESCENARIO 1: LA TUMBA DE BALIN

Participantes

Por el bando de la Luz: Aragorn, Legolas, Gimli, Boromir, Gandalf el Gris, Frodo (equipado con Dardo y cota de Mithril), Sam, Merry y Pippin.

Por el bando de la oscuridad: 6 Orcos de Moria con Arma de mano y Escudo, 6 orcos de Moria con lanza, 8 Uruks Negros con espada y escudo, 6 Orcos de Moria con Arco, un capitán Uruk Negro con Arma de mano y Escudo, y 1 Troll de las Cavernas

(Pueden parecer pocas tropas, pero hay que tener en cuenta que Gandalf no puede usar sus conjuros en este escenario)

Partida a puntos

Escoge aproximadamente 300 puntos de ejército para cada bando. Cada lado puede escoger guerreros o Héroes del valor convenido, pero ningún lado puede tener más de un cuarto (25 %) de los puntos en Héroes y no más de la tercera parte (33 %) puede llevar arcos.

Disposición

Tablero de 80x80 cm. que representa la cámara de la Tumba de Balin. La disposición aparece en el mapa. Alrededor de la Tumba de Balin que aparece erguida en el centro del gran salón, hay un conjunto de columnas, así como cuatro salas menores semi-derruidas. Por toda la sala se hallan esparcidos restos de la batalla. Al fondo de la sala un profundo pozo (que ha de ser saltado o el personaje caerá y abandonará la partida). Existen 2 posibles salidas, una al este y otra al sur. Bordeando la pared hay una especie de escalón que recorre toda la sala, cualquier figura podrá subir a dicho escalón previa tirada de escalar.

Posiciones iniciales

El bando de la luz se despliega en el centro del salón, como máximo a 14 cm. de la base de la Tumba de Balin y en cualquier disposición que elija el jugador.

El bando de la oscuridad coloca cada turno un máximo de 8 figuras sobre el tablero en la zona marcada (12cm x 6cm), las figuras a colocar se dejan a total elección del jugador. Si la zona de despliegue se halla saturada de figuras y no pueden colocarse más al inicio del turno, podrán retirarse figuras que no estén trabadas cuerpo a cuerpo y ser sustituidas por otras diferentes, representando el que algunos guerreros se aparten o retrocedan cediendo su sitio a otros más poderosos. Excepción a esta regla será el Troll, el cual necesita más espacio, y habrán de ser retiradas 3 miniaturas normales para que pueda moverse con comodidad.

Objetivos

La oscuridad debe conseguir acabar con el mayor número posible de miembros de La Compañía. Si acaba con Frodo en este escenario o con 5 o más miembros del grupo, gana automáticamente la campaña.

La luz debe aguantar el ataque para demorar a las fuerzas del mal (La intención de La Compañía en este escenario es retrasar lo suficiente a los sirvientes de Sauron como para poder escapar sin una horda de perseguidores a sus espaldas. Para poder huir con una ventaja suficiente deben eliminar al menos a 14 enemigos antes de abandonar la sala.) y lograr que al menos Frodo y Gandalf escapen con vida de la sala. Deben sobrevivir al menos 5 miembros de La Compañía. Más adelante se incluye una regla para evitar que los personajes “huyan” de la batalla para evitar al bando de la oscuridad el cumplir su objetivo.

Reglas especiales

Vara de Luz: En este escenario Gandalf no podrá usar ningún hechizo, puesto que se supone que emplea la vara de su luz para iluminar la estancia. Se aplicara pues a lo largo de la partida la regla correspondiente a dicho hechizo.

Puntos: Deberás anotar los puntos que gasta cada personaje para tenerlos en cuenta en el escenario 2. Los personajes que mueran tampoco podrán participar en el escenario 2.

Huida: Si La Comunidad o alguno de sus miembros abandona la sala antes de cumplir su objetivo de acabar con 14 enemigos, se seguirá el siguiente procedimiento: por cada personaje que haya abandonado la sala de Mazarbul antes de cumplir el objetivo, lanza 1d6. Con 4+ el personaje tomará partido en el escenario siguiente, con 3- se habrá extraviado en Moria y no seguirá con La Compañía. Si este personaje es Frodo o Gandalf, el jugador de la luz habrá

perdido la campaña.

Salidas: Si los héroes salen por la puerta del este, seguirán el curso de la historia, es decir jugarán el escenario correspondiente del libro La Comunidad del anillo: "El puente de Khazad Dum"; Si salen por la puerta del sur, jugarán los dos siguientes escenarios "Los Cuarteles de Moria"; y "La Guardia negra"; que conforman esta mini-campaña.

CFDAHV

Uruk Negro

3/4+

4

4

1

1

3

Valor en puntos: 8

EQUIPO: espada y armadura. Adicionalmente pueden llevar el siguiente equipo.

Escudo: 1pts

Arco orco: 1pts

Ballesta: 1pts

Pica: 1pts

Escudo: Aumenta en 1 el atributo de defensa.

Especial: Los Uruks negros se han adaptado a vivir en las cavernas añadiendo ganchos y puntas a sus armaduras, por lo que escalan más fácilmente que otras criaturas. Para representar esto, cuando un Uruk negro intente escalar no necesitará ninguna tirada y el intento será considerado como si hubiese sacado un 6, pero su movimiento se verá reducido a la mitad.

CFDAHV

Capitán Uruk

4/4+

4

5

2

2

4

Valor en puntos: 40

Poder: 2

Voluntad: 1

Destino: 1

EQUIPO: espada y armadura pesada. Adicionalmente pueden llevar el siguiente equipo.

Escudo: 5pts

Arco orco: 5pts

Ballesta: 5pts

Escudo: Aumenta en 1 el atributo de defensa.

Especial: Los Uruks negros se han adaptado a vivir en las cavernas añadiendo ganchos y puntas a sus armaduras, por lo que escalan más fácilmente que otras criaturas. Para representar esto, cuando un Uruk negro intente escalar no

necesitará ninguna tirada y el intento será considerado como si hubiese sacado un 6, pero su movimiento se verá reducido a la mitad.

ESCENARIO 2: LOS CUARTELES DE MORIA

En su desesperada huida de la sala de Mazarbul, la Compañía del Anillo se ve forzada a cruzar la sala de guardia de los ejércitos Uruks de Moria. Un lugar en el que desembocan los pasadizos de las profundidades y al que acuden regularmente tropas oscuras...

Participantes

Por el bando de la Luz: Los supervivientes del escenario 1. Anota las heridas y puntos gastados en el primer escenario. Cada personaje podrá recuperar 1 punto en cualquiera de sus marcadores (p. ej: 1 punto de Voluntad o 1 punto de Destino o una herida, etc.)

Por el bando de la oscuridad: 16 Uruks Negros con espada y escudo, 8 uruks negros con arco, un capitán Uruk Negro con Arma de mano y Escudo, 1 troll de las cavernas (si este sobrevivió al escenario anterior, si fue eliminado en el anterior escenario, no participará en este). Divide los uruks en 6 grupos de 4 y sitúalos de momento fuera del tablero. Tampoco sitúes aún al capitán ni al troll.

Partida a puntos

Escoge aproximadamente 300 puntos de ejército para cada bando. Cada lado puede escoger guerreros o Héroes del valor convenido, pero ningún lado puede tener más de un cuarto (25 %) de los puntos en Héroes y no más de la tercera parte (33 %) puede llevar arcos.

Disposición

Tablero de 120x120 cm. que representa una de las profundas salas de Moria. Existe una salida en el extremo norte de la misma, que será por donde deberán salir los héroes. Dos hileras de viejas columnas flanquean el camino hacia la salida, algunas de ellas derruidas dificultan el avance, y una gran columna bloquea la salida. A ambos lados de las columnas se aprecian 6 escaleras que descienden a los niveles más oscuros de Moria, donde ninguna criatura osaría adentrarse. Las escaleras se hallan protegidas por muros bajos.

Posiciones iniciales

El bando de la luz se despliega en la puerta sur de la sala, dentro del área señalada y en cualquier disposición que elija el jugador.

El bando de la oscuridad. En el mapa puedes ver que las escaleras están numeradas del 1 al 6. Lanza un dado (1D6) al comienzo de cada turno para ver por cual de las escaleras llegan nuevos refuerzos. Coloca 4 guerreros en dicha escalera al principio del turno, que podrán mover y atacar normalmente. La primera vez que salga repetido el número de escalera por el que aparecen los refuerzos, coloca ahí al capitán uruk. La segunda vez que salga repetido un número de escalera, sitúa al troll (si es que sobrevivió al escenario 1). Las demás repeticiones no tendrán consecuencias, y en ese turno no entrarán refuerzos. Recuerda ir anotando qué número salen en cada turno, para no hacerte un lío con cuales han salido y cuales no.

Objetivos

La oscuridad debe conseguir acabar con el mayor número posible de miembros de La Compañía. Si acaba con Frodo en este escenario, gana automáticamente la campaña.

La luz debe abandonar la sala protegiendo al Portador del anillo (Frodo) y acabando con cuantos enemigos traten de impedirsele. Deben sobrevivir al menos 4 miembros de La Compañía.

Reglas especiales

Vara de Luz: En este escenario Gandalf no podrá usar ningún hechizo, puesto que se supone que emplea la vara de su luz para iluminar la estancia. Se aplicara pues a lo largo de la partida la regla correspondiente a dicho hechizo.

Columnas derruidas: Las columnas cuentan como obstáculos impasables que han de ser rodeados. La columna que bloquea la salida solo permite el paso de una miniatura por la estrecha abertura que deja, por lo que los personajes tendrán que entrar en fila por la rendija.

Arrastrar columnas: En caso de apuro, los personajes podrán tratar de mover una columna, arrastrándola para permitir el paso. Para mover una columna se necesitan al menos 4 figuras, y seguir el siguiente procedimiento: suma la fuerza más alta y la más baja de cuantos personajes intenten la proeza, suma un +1 por cada personaje adicional que se una al intento, y lanza 1d6. Si la cifra obtenida es 14 o más, la columna es desplazada en cualquier dirección 6cm. Respeta la estructura del escenario para no realizar movimientos imposibles.

Puntos: Deberás anotar los puntos que gasta cada personaje para tenerlos en cuenta en el escenario 2. Los personajes que mueran tampoco podrán participar en el escenario 2.

Huida: La regla de huida del escenario 1 (La tumba de Balin) no se aplica en este escenario

ESCENARIO 3: LA GUARDIA NEGRA

Participantes

Por el bando de la Luz: Los supervivientes del escenario 2. Anota las heridas y puntos gastados en el primer escenario. Cada personaje podrá recuperar 1 punto en cualquiera de sus marcadores (p. ej: 1 punto de Voluntad o 1 punto de Destino o una herida, etc.)

Por el bando de la oscuridad: 5 Uruks de la Guardia Negra con espada y escudo, 5 uruks de la Guardia Negra con arco, Zarkuk, Caudillo Uruk Negro con Arma de mano, arma a dos manos y Escudo. Si el troll de las cavernas sigue vivo (sobrevivió a los dos anteriores escenarios), aparecerá en el turno 8 por la puerta por donde entró la Compañía.

Partida a puntos

Escoge aproximadamente 200 puntos de ejército para cada bando. Cada lado puede escoger guerreros o Héroes del valor convenido, pero ningún lado puede tener más de un cuarto (25 %) de los puntos en Héroes y no más de la tercera parte (33 %) puede llevar arcos.

Disposición

Tablero de 120x120 cm. que representa una de las salas de Moria. Existe una escalera en el extremo norte de la misma, que será por donde deberán salir los héroes. Dos hileras de viejas columnas flanquean el camino hacia el trono del Caudillo, aunque la sala ha sido afectada por un desprendimiento y una oscura grieta la atraviesa de lado a lado. Unas columnas derruidas actúan como providenciales puentes sobre la grieta, permitiendo el paso de una criatura de tamaño medio.

Posiciones iniciales

El bando de la luz se despliega en la puerta sur de la sala, dentro del área señalada y en cualquier disposición que elija el jugador.

El bando de la oscuridad se despliega en su totalidad en el área señalada del mapa, pudiendo disponerse de cualquier manera. El Caudillo uruk ocupará el trono.

Objetivos

La oscuridad debe acabar con Frodo a toda costa. Si lo mata o elimina al resto de miembros de la Compañía, vence la campaña.

La luz debe alcanzar la salida protegiendo a Frodo. Deben sobrevivir al menos 2 miembros de La Compañía.

Reglas especiales

Vara de Luz: En este escenario Gandalf no podrá usar ningún hechizo, puesto que se supone que emplea la vara de su luz para iluminar la estancia. Se aplicara pues a lo largo de la partida la regla correspondiente a dicho hechizo. Puede permitirse en función del estado de La Compañía, que Gandalf use hechizos: si solo quedan 3 miembros de la Comunidad, Gandalf ve lo desesperado de la situación y recurre a su magia. Desde ese momento la habitación estará a oscuras y se aplicarán las reglas oportunas de visibilidad.

Guardia Negra: El gran influjo causado por Zarkuk sobre sus guerreros hará que si éste es eliminado durante la batalla, TODOS LOS URUKS NEGROS realizarán un chequeo de valor, los que lo fallen huirán del enemigo del modo habitual, y los que lo pasen entrarán en un estado de FURIA BERSEKER, en el que su característica de ataques será 2 y su Valor subirá a 6.

Grieta: La grieta es lo suficientemente estrecha para ser saltada con una tirada de salto, aunque si se falla la tirada, la figura que intentó el salto caerá al abismo y abandonará la partida, contando como baja a efectos de victoria.

CFDAHV

Uruk Guardia Negra

4/4+

4

4

1

1

3

Valor en puntos: 9

EQUIPO: espada, escudo y armadura. Adicionalmente pueden llevar el siguiente equipo.

Arco orco: 1pts

Ballesta: 1pts

Pica: 1pts

Escudo: Aumenta en 1 el atributo de defensa.

Especial: Los Uruks negros se han adaptado a vivir en las cavernas añadiendo ganchos y puntas a sus armaduras, por lo que escalan más fácilmente que otras criaturas. Para representar esto, cuando un Uruk negro intente escalar no necesitará ninguna tirada y el intento será considerado como si hubiese sacado un 6, pero su movimiento se verá reducido a la mitad.

CFDAHV

Zarkuk

6/4+

6

6

3

3

5

Valor en puntos: 120

Poder: 3

Voluntad: 2

Destino: 1

EQUIPO: espada, espada a dos manos y armadura pesada. Adicionalmente pueden llevar el siguiente equipo.

Escudo: 5pts

Arco orco: 5pts

Ballesta: 5pts

Escudo: Aumenta en 1 el atributo de defensa.

Especial: Los Uruks negros se han adaptado a vivir en las cavernas añadiendo ganchos y puntas a sus armaduras, por lo que escalan más fácilmente que otras criaturas. Para representar esto, cuando un Uruk negro intente escalar no necesitará ninguna tirada y el intento será considerado como si hubiese sacado un 6, pero su movimiento se verá reducido a la mitad.