

## Prueba de Defensas

Autor Feandir  
martes, 10 de mayo de 2005

Feandir nos envía esta campaña dividida en dos frentes: uno ambientado en el ataque de los ejércitos de Morgul a la ciudad de Osgiliath, y otro que recrea los enfrentamientos entre los orcos de Dol Guldur y los elfos del Bosque Negro. Para ver el artículo pincha en [Leer Más](#).

### PRUEBA DE DEFENSAS

“En el año 3018 de la Tercera Edad la criatura Gollum abandonó el país de Mordor a través del paso de Cirit Ungol. Comenzando así un triste deambular por la Tierra Media en busca de aquel que le arrebató el Anillo años atrás, el hobbit Bilbo Bolsón.

La liberación de Gollum no era más que parte del plan de Sauron. Conocedor de la fuerza con la que el anillo había atado la mente de Gollum, Sauron pretendía que los pasos de la atormentada criatura, guiados por el ansia de poseer el anillo, le revelaran el paradero del portador del anillo.

Sin embargo algo ocurrió al margen de la voluntad de Sauron, pues a su vez, Gandalf, el Peregrino Gris, había estado buscando a Gollum a fin de interrogarle acerca del anillo. Y fue uno de los amigos del mago quien, por encargo del mismo, lo encontró y lo capturó.

Sauron no tardó en tener noticias de lo sucedido, y tuvo que haber sentido entonces cólera y alarma. Aún sin saber que quien había hecho prisionero a Gollum era Aragorn hijo de Arathorn, capitán de los dúnedain de Arnor, Herdero de Isildur, cuyo linaje creía largo tiempo desaparecido. Y aunque nada sabía acerca de quién había capturado a la criatura, sí tubo conocimiento de que Gollum y su captor se dirigían hacia los dominios del reino de Thranduil en el Bosque Negro. Decidió entonces recurrir a los Espectros de los Anillos no bien pudiera, porque la rapidez y no el sigilo era ahora lo importante. Esperando alarmar al enemigo y perturbar sus designios con el terror de la guerra (que por ahora no intentaba emprender), atacó Thranduil y Gondor casi al mismo tiempo. Tenía estos dos objetivos adicionales: capturar o dar muerte a Gollum o, cuando menos, arrebatárselo a sus enemigos, y forzar el paso del puente de Osgiliath, de modo que los Nazgûl pudieran cruzarlo, y, al mismo tiempo, poner a prueba las fuerzas de Gondor.”

{xtylo\_rounded4}

### REGLAS DE LA CAMPAÑA

#### Introducción:

Este es un proyecto de campaña temática para el juego de miniaturas El Señor de los Anillos. Este tipo de campañas representan una serie de escenarios, que están ligados y relacionados por una misma trama argumental. Y que en algunos casos los resultados pueden influir en el desarrollo de la partida siguiente.

#### Sistema de juego:

Para jugar esta partida se necesitan al menos 2 jugadores. Cada uno de ellos debe hacerse cargo de un mismo bando durante toda la campaña.

La campaña se divide en dos frentes independientes. Uno bajo el título de La Sombra Sobre Osgiliath reproduce el ataque del ejército de Morgul a Osgiliath, y el otro titulado El Enemigo Entre los Árboles recrea los enfrentamientos entre las tropas de Dol Guldur y los elfos del Bosque Negro.

Ambos frentes se pueden alternar o jugar de forma independiente, a elección de los jugadores. Pero hay que tener en cuenta que ambos sucesos suceden durante el mismo periodo de tiempo.

#### Resultados de la Campaña:

A efectos de los resultados finales de la campaña, los propios jugadores pueden decidir cual es el sistema que quieren usar para decidir el ganador de la campaña, si es que desean que haya un ganador. Un método sencillo consiste en contabilizar las victorias de cada bando, el que haya conseguido más a lo largo de la campaña vence.

Sin embargo en la tabla siguiente se propone un sistema de puntuaciones que refleja la importancia relativa de los escenarios y los objetivos que se tienen que cumplir, y que penaliza a los jugadores que no consigan mantener con vida a los personajes principales (aquellos que con posterioridad influirán en los acontecimientos que rodearán la Misión del Anillo). De esta manera el abanico de posibilidades es mucho más amplio y la campaña puede resultar más interesante para los jugadores.

La Sombra Sobre Osgiliath  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario I: El avance de la sombra+2 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario II: Combate entre las ruinas+4 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario III: Emboscada+3 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario IV: El Puente de Osgiliath+6 puntos  
Penalización para el Bando de la Luz por la muerte de Boromir&ndash;3 puntos  
Penalización para el Bando de la Luz por la muerte de Faramir&ndash;3 puntos  
Penalización para el Bando de la Oscuridad por la muerte del Rey Brujo&ndash;6 puntos  
Penalización para el Bando de la Oscuridad por la muerte de un Nazgûl&ndash;3 puntos

El Enemigo Entre Los Árboles  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario I: Ya vienen!+5 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario II: Cazadores cazados+3 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario III: No quedará ninguno con vida!+2 puntos  
Bando que obtiene la victoria en el Escenario IV: El rescate de Gollum+5 puntos  
Penalización para el Bando de la Luz por la muerte de Aragorn&ndash;5 puntos  
Penalización para el Bando de la Luz por la muerte de

Legolas&ndash;2 puntos{/xtypo\_rouned4}

## LA SOMBRA SOBRE OSGILIATH, ESCENARIO I: EL AVANCE DE LA SOMBRA

Todo estaba tranquilo en el puesto gondoriano. La noche estaba a punto de caer. Las cosas al otro lado del Anduin eran muy duras, nadie en todo Gondor hubiera deseado ser destinado a un puesto como este, situado en tierra de nadie. De cualquier modo, habían tenido unos pocos días tranquilos, después de un largo tiempo. El capitán se encontraba en su tienda cuando entró un soldado.

&ndash;Señor, a llegado uno de los miembros de la patrulla que mandasteis de reconocimiento hace tres días

&ndash;Dijo el soldado &ndash;Está herido, pero insiste en veros.

&ndash;Uno solo? &ndash;Respondió el capitán &ndash;Decidle que... &ndash;En ese momento irrumpió en la sala un hombre malherido y tras él dos guardias intentaban en vano cerrarle el paso.

&ndash;Capitán, es muy importante! &ndash;Dijo el fatigado explorador &ndash;Vienen hacia aquí!

&ndash;Dejadle! &ndash;Dijo el capitán dirigiéndose hacia los guardias &ndash;Explicáte, que ha ocurrido?

&ndash;Dijo ahora al soldado herido.

&ndash;Señor, hace tres días salimos de aquí para un reconocimiento. Conforme nos íbamos acercando al País Negro había más y más actividad de tropas. Parecía que se estaban preparando para algo. Y hará dos noches un ejercito salió de Morgul. Un ejército grande, señor. Pero no solo eso, por lo que parece al frente del ejercito está el Señor de Morgul, y &ldquo;los otros&rdquo; le acompañan.

&ndash;Maldición! &ndash;Murmuró el Capitán entre dientes.

&ndash;Decidimos regresar para informar de todo, pero esta pasada noche se nos echaron encima. &ndash;Continuó el explorador &ndash;Eran muchos, y nos rodearon. Pude escapar, no se si algún otro pudo hacerlo también, y vine aquí para avisar. Pero temo que no haya llegado a tiempo.

&ndash;No te preocupes por ello &ndash;Dijo el capitán &ndash;Has hecho todo lo que has podido y eso es muestra de extraordinaria valía. Ahora hay que prepararse, de cuanto tiempo crees que disponemos?

&ndash;Poco, muy poco &ndash;Respondió

Empezaron a escucharse gritos y murmullos provenientes del campamento. Los soldados corrían de aquí para allá sin orden, el capitán salió de la tienda y miró la lejanía.

&ndash;Todos a sus puestos! &ndash;Gritó el capitán &ndash;Que todo aquel que disponga de un caballo parta ahora mismo a dar la alarma en Osgiliath! La sombra ha llegado!

### Descripción:

La vanguardia del ejército de Morgul se lanza contra un puesto avanzado gondoriano en la ribera oriental del río Anduin. Los defensores tratan de ganar el tiempo suficiente para que sus mensajeros puedan huir y llegar a Osgiliath para dar la alarma.

### Contendientes:

El Bando de la Luz lo forman 6 hombres de Gondor con escudo, 6 hombres de Gondor con lanza y escudo, 6 arqueros de Gondor y un capitán de Gondor con armadura y escudo. (nota: los hombres de Gondor son los de defensa 4).

El Bando de la Oscuridad está integrado por 4 guerreros orcos con arma a dos manos, 8 guerreros orcos con escudo, 8 guerreros orcos con lanza, 4 guerreros orcos con arco, un capitán orco con armadura y escudo, un capitán uruk-hai, 4 uruk-hais de Mordor con arma a dos manos o escudo y el Rey Brujo a caballo.

### Disposición del mapa:

Sobre un tablero de 120 cm x 120 cm, sitúa unas colinas y terreno rocoso. Un pequeño río debe atravesar el tablero por el centro (60 cm) partiendo desde un borde del tablero y saliendo por el borde opuesto. Hay 3 vados de unos 8 cm de anchura que permiten a las fuerzas de la Oscuridad cruzarlo sin estorbar. A un lado del río y a una distancia superior a 15 cm, sitúa tres secciones de barricadas de 15 cm que constituirán el lugar donde el Bando de la Luz ha de defender (utiliza las reglas para barricadas).

### Disposición del tablero

### Posición inicial:

El Bando de la Luz despliega en primer lugar a una distancia máxima de 30 cm del borde del tablero con barricadas.

El Bando de la Oscuridad despliega en el lado opuesto del tablero, a una distancia máxima de 30 cm del otro borde.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Oscuridad tiene la iniciativa.

### Objetivos

El Bando de la Luz debe resistir durante ocho turnos. Si para cuando finalice el turno 8 más del 25% de las tropas del Bando de la Luz se mantiene con vida, habrá conseguido ganar el tiempo suficiente para que sus mensajeros puedan llegar a Osgiliath y dar la alarma.

El Bando de la Oscuridad debe destruir a todos los defensores del Bando de La Luz. Si no se da ninguna de estas condiciones, la partida se considera un empate.

## LA SOMBRA SOBRE OSGILIATH, ESCENARIO II: COMBATE ENTRE LAS RUINAS

Los dos hermanos acompañados por sus hombres de confianza llegaron a la ciudad, la compañía se dirigió hacia un campamento situado en las afueras. Los allí presentes dejaron por un momento aquello que estaban haciendo y se quedaron observando el contingente que llegaba para unirse a la lucha, y se maravillaban del esplendor de los gallardos hijos del Senescal, que lo comandaban. Se apearon de los caballos. El hombre alto que portaba una bella armadura se dirigió hacia ellos, inclinó la cabeza y les dio la bienvenida:

&ndash;Saludos &ndash;Dijo &ndash;Es para mi un gran honor dar la bienvenida a los Señores de Minas Tirith, aún en una hora tan oscura. Soy el capitán al mando de este campamento. Se nos encomendó la tarea de establecernos aquí, en la retaguardia del frente.

&ndash;Saludos &ndash;Dijeron, luego Boromir siguió hablando &ndash;Parece que no podemos demorarnos por mucho tiempo. El Senescal me ha puesto al mando de la defensa de la ciudad. Decidme, que nuevas hay del frente?

&ndash;Los orcos inundan las calles, Señor &ndash;Contestó el hombre con rostro de preocupación. &ndash;Están bien organizados, no es un cabecilla orco quién los dirige, no. Han venido Los Nueve, con el Capitán Negro a la cabeza.

Los hombres no se atreven a plantarle cara y huyen con su sola presencia. Por el momento no han cruzado el río, pero lo intentan con insistencia, Señor. Y no solo eso, según se dice nuevos refuerzos están de camino desde el valle de Morgul. Parece que pueden llegar esta misma madrugada, tal vez al alba.

&ndash;Está bien, podéis retiraros &ndash;Dijo Boromir

El capitán hizo una reverencia a ambos y se fue. Boromir y Faramir se quedaron hablando a solas.

&ndash;Dame una compañía de hombres y haré que se arrepientan de haber venido hasta aquí &ndash;Dijo Faramir

&ndash;Conozco los alrededores. Puedo cruzar el río en secreto en cuando caiga la noche. Luego caeremos sobre ellos, y desapareceremos.

&ndash;Busca a los mejores guerreros y dales las mejores armas que encuentres, debes partir cuanto antes, espero que volvamos a vernos pronto. &ndash;Contestó Boromir. Ahora se dirigió a la tropa y gritó: &ndash;Que todo aquel que no vaya a partir con Faramir me siga. Apeaos de los caballos y dejadlos aquí, preparadlos para una posible huida. Coged vuestras armas. Nos adentramos en la ciudad.

#### Descripción:

Boromir ha llegado a Osgiliath y se ha hecho cargo de la defensa de la ciudad. Los enfrentamientos son constantes. Boromir, al mando de una compañía de guerreros, no tarda en verse envuelto en una de las muchas escaramuzas. Pero hay algo más, no son solo orcos los que acechan por las ruinas de Osgiliath.

#### Contendientes:

El Bando de la Luz lo forman Boromir (con armadura pesada y sin escudo, defensa 7), un capitán de Gondor con armadura pesada y escudo, un capitán de Gondor con armadura pesada y arco, 12 hombres de Minas Tirith con escudo, 12 hombres de Minas Tirith con lanza y escudo, y 12 hombres de Minas Tirith con arco. Una de las miniaturas podrá ir equipada con un estandarte.

El Bando de la Oscuridad está integrado por un Nazgûl a caballo, 2 capitanes orcos con escudos, 6 guerreros orcos con arma a dos manos, 12 guerreros orcos con escudo, 12 guerreros orcos con lanza, 6 guerreros orcos con arco y 9 uruk-hai de Mordor con arma a dos manos o escudo.

#### Disposición del mapa:

Sobre un tablero de 120 cm x 120 cm, sitúa unas edificios en ruinas que formen calles y plazas.

#### Disposición del tablero

#### Posición inicial:

El Bando de la Luz despliega en primer lugar a una distancia máxima de 30 cm de su borde del tablero.

El Bando de la Oscuridad despliega en el lado opuesto del tablero, a una distancia máxima de 30 cm del otro borde.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Luz tiene la iniciativa.

#### Objetivos:

El primer bando que reduzca a su enemigo a menos del 50% de efectivos iniciales consigue la victoria. Si ambos bandos quedan reducidos a menos del 50% durante el mismo turno de juego, la partida se considera un empate.

#### LA SOMBRA SOBRE OSGILIATH, ESCENARIO III: EMBOSCADA

&ndash;Capitán Faramir, los orcos están a punto de llegar.

&ndash;Bien, en ese caso todos a sus puestos, &ndash;Dijo Faramir &ndash;que nadie haga nada hasta que no se de la señal. Esperaremos que salgan del descampado y se adentren en la espesura. No saldremos de entre la maleza bajo ningún concepto y tampoco los perseguiremos. Estar preparados para huir de aquí en seguida.

Los hombres de Faramir tomaron posiciones. En unos instantes el bosque quedó otra vez inmóvil y silencioso. La compañía de soldados que unos momentos antes había allí mismo, ahora había desaparecido.

Uno de los soldados que estaba junto a Faramir, habló en voz muy baja:

&ndash;Señor, por qué huir si podemos matar a más orcos? No lo entiendo.

&ndash;Verás Mablung &ndash;Dijo Faramir pausadamente &ndash;Aunque pudiéramos matar a más orcos, en la guerra, a veces eso no es lo más importante. No podemos exponernos a un combate abierto, porque podrían llegar

más orcos en cualquier momento. Y nosotros solos no podemos acabar con todos los orcos de Morgul. Ahora mismo la lucha está en la ciudad, es ahí donde los combates son más duros. Por eso debemos volver allí cuanto antes. El éxito de nuestra misión se basa en la rapidez.

—No entiendo Señor, —Dijo Mablung — Y por qué hemos venido hasta aquí, si donde nos necesitan es en la ciudad? No serían nuestras armas más necesarias allí?.

—Hay un arma más fuerte que el acero, Mablung, un arma que puede cambiar el curso de una guerra. Y esa arma es el miedo. Si nosotros abatimos una compañía de orcos, los que vengan después de ellos los encontrarán. Y es ahí donde el sigilo y el secretismo con el que actuamos tendrá su efecto. Si ven que una compañía ha muerto, la duda les asaltará, y es posible que detengan su avance. Puede que decidan dar un rodeo y no arriesgarse a correr la misma suerte que sus amigos. O quizá nos busquen por los alrededores si son un grupo numeroso, pero nosotros ya no estaremos allí. De cualquier modo habremos conseguido que se retrase la llegada de refuerzos a la ciudad, y eso puede ser de más ayuda que nada de lo que podamos hacer luchado allí. Piensa que el camino más corto no siempre es buen camino. Ahora cálmate y prepárate para lo que está por venir.

Momentos después un murmullo se alzó en la oscuridad. Los orcos avanzaban por la senda despreocupadamente, portaban antorchas e iban gritando y haciendo retumbar el suelo con sus botas de hierro. Estaban demasiado lejos de los hombres de Faramir, aunque ya podían verlos. Un orco grande que marchaba a la cabeza de la columna se giró y se encaró al resto de la tropa. Los orcos detuvieron su marcha.

—Silencio, callar de una maldita vez estúpidas sanguijuelas! —Gritó enfadado —Ahora no estamos en casa. Estos sitios son peligrosos.

La compañía no parecía hacer mucho caso de las palabras del jefe orco. Parecía más bien que se lo habían tomado a risa. Estaban eufóricos, como si la idea de ir a la guerra fuera una mera diversión para ellos. Algunos incluso se mofaban de su propio capitán. Prosiguieron la marcha, como si nada hubiera ocurrido.

Apenas habían recorrido un cuarto de milla, cuando en medio de la noche se oyó el sonido de un cuerno. Los orcos se detuvieron, y miraron en todas direcciones. De pronto un dardo atravesó la garganta del orco grande, y se desplomó al suelo...

#### Descripción:

Faramir y sus montaraces han descubierto una columna orca unos kilómetros al norte de Osgiliath. Los Orcos se dirigen al sur para unirse a las fuerzas que ya han iniciado el ataque. Faramir decide tender una emboscada y aniquilar al mayor número de Orcos posible para impedir que lleguen refuerzos al asalto principal.

#### Contendientes:

Por el Bando de la Luz se encuentran Faramir (con armadura y arco, defensa 5), un capitán de los montaraces (utilizar el perfil de Damrod), y 12 montaraces con arcos.

Por el Bando de la Oscuridad combaten 2 capitanes orcos, uno equipado con escudo y el otro con arco. 8 orcos con armas de mano y escudos, 8 lanceros orcos, 4 orcos con armas a dos manos y 4 arqueros orcos.

#### Disposición del mapa:

La partida se juega sobre un tablero de 120 cm x 120 cm. Hay elementos de escenografía (rocas sueltas y peñascos) dispersos por el tablero que se consideran obstáculos. También deben situarse unos cuantos grupos de árboles.

#### Disposición del tablero

#### Posición inicial:

El Bando de la Oscuridad inicia la partida en un grupo (la distancia máxima permitida entre las miniaturas es de 5 cm) y a una distancia máxima de 30 cm de su borde del tablero. El Bando de la Luz puede desplegar en cualquier lugar del tablero a una distancia mínima de 30 cm de cualquier miniatura del Bando de la Oscuridad.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Luz tiene la iniciativa.

#### Objetivos:

El Bando de la Oscuridad debe alcanzar el lado opuesto del tablero y salir por el con tantas miniaturas como le sea posible. El Bando de la Luz debe destruir tantas miniaturas enemigas como pueda antes de que logren escapar.

El Bando de la Oscuridad obtiene la victoria si son más las miniaturas de su ejército que logran escapar de la emboscada que las que resultan destruidas. El Bando de la Luz gana la partida si consigue destruir más miniaturas enemigas que las que logran escapar.

En el caso de que haya igualdad numérica entre las miniaturas que logran escapar y las que resultan destruidas, la partida se considera un empate.

La partida dura hasta que un bando logra huir con suficientes miniaturas o hasta que el otro destruye a un número de miniaturas suficientes para lograr su objetivo.

## LA SOMBRA SOBRE OSGILIATH, ESCENARIO IV: EL PUENTE DE OSGILIATH

Los hombres iban de aquí para allá, muchos habían muerto en el último ataque. Pero ahora que el enemigo se había retirado el descontrol era general. Tan solo unos pocos hombres estaban en condición de intentar poner un poco de orden. Entre todo el tumulto se alzó, poderosa, la voz de Boromir, que trataba de poner calma e impartir orden entre las

tropas.

&ndash;Llevaos a los heridos de aquí &ndash;Gritaba &ndash;Dejad a los caídos. Vosotros, recoged las armas de los muertos y dárselas a los que hayan perdido las suyas. Las sobrantes arrojadlas al agua, no las dejéis al alcance del enemigo. Vamos a replegarnos al otro lado del puente. El enemigo puede volver en cualquier momento.

En ese mismo instante apareció en el lugar un regimiento de hombres vestidos de verde. Llevaban capuchas e iban con las caras ocultas a excepción de los ojos. Las capas les cubrían de arriba a abajo. Uno de ellos se adelantó al resto, se retiró la capucha hacia atrás y se descubrió la cara.

&ndash;Hermano, me alegro de verte. &ndash;Dijo Boromir.

&ndash;Yo también &ndash;Respondió Faramir &ndash;Pero creo que hemos llegado demasiado tarde.

&ndash;Nunca es tarde mientras quedé esperanza. Pero no te ocultaré que la situación es grave, hemos perdido a mucho hombres. Pero no solo eso. Por todas partes hay pequeños grupos de hombres que huyen. La noticia de la llegada del Capitán de Morgul se está extendiendo. Por aquí y allá se oyen rumores. Los hombres no dejan de decir que ningún hombre es capaz de darle muerte. Y saben que viene hacia aquí, quiere tomar el puente.

&ndash;No te preocupes, &ndash;Dijo Faramir con decisión &ndash;le haremos frente.

#### Descripción:

Los Nazgûl han cumplido ya con su misión, han puesto a prueba las defensas de Gondor. Ahora deben proseguir con el plan ideado por su amo y cruzar el puente de Osgiliath. Un grupo de Nazgûls ya están esperando al otro lado del río a la llegada de su capitán y los demás. Mientras, las tropas de Gondor se repliegan, y se preparan para repeler el inminente ataque.

#### Contendientes:

Por el Bando de la Luz se encuentran Boromir (con armadura pesada, defensa 7), Faramir con arco, dos capitanes con armadura pesada y escudo, un capitán de los montaraces (utilizar el perfil de Damrod), 6 montaraces de Ithilien con arcos, 10 arqueros de Minas Tirith, 16 hombres de Minas Tirith con escudos, 16 hombres de Minas Tirith con lanzas y escudos. Una de las miniaturas puede estar equipada con un estandarte.

Por el Bando de la Oscuridad combaten el Rey Brujo, y 2 Nazgûls más, todos ellos a caballo. 1 capitán orco equipado con escudo, un capitán uruk-hai, 6 guerreros orcos con arma a dos manos, 12 guerreros orcos con escudo, 12 guerreros orcos con lanza, 6 guerreros orcos con arco y, 6 uruk-hai de Mordor y un Troll de Mordor.

#### Disposición del mapa:

La partida se juega sobre un tablero de 120 cm x 120 cm o superior. Un río debe cruzar el escenario por la mitad del mismo. En el centro del tablero debe haber un puente de entre 10 a 20 cm de ancho por donde se puede cruzar el río. Hay elementos de escenografía (rocas sueltas y edificios en ruinas) dispersos por el tablero que se consideran obstáculos.

#### Disposición del tablero

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Oscuridad tiene la iniciativa.

#### Posición inicial:

El Bando de la Luz inicia a una distancia máxima de 30 cm del borde del tablero.

El Bando de la Oscuridad despliega igual pero cada uno de los bandos lo hace en una orilla diferente del río.

#### Objetivos:

El Bando de la Oscuridad debe conseguir que los Nazgûl atraviesen el puente y escapen. Abandonen el tablero por el Bando de la Oscuridad obtiene la victoria si los Nazgûl (el Rey Brujo y los otros dos) consiguen atravesar el puente y escapar por cualquier borde del tablero (incluidos los bordes laterales) que se encuentre en la orilla opuesta del río.

El Bando de la Luz debe evitar que escapen y además tratar de destruir tantas miniaturas enemigas como pueda.

Gana la partida si consigue destruir más de la mitad de miniaturas enemigas y evitar que los Nazgûl escapen. Si el Rey Brujo muere, el Bando de la Luz consigue automáticamente la victoria. En el caso de ningún ejército cumpla todas las condiciones de victoria la partida termina en empate.

#### Reglas especiales:

Si Boromir, Faramir o el Rey Brujo han muerto en escenarios anteriores, no pueden desplegarse en esta partida. Si el Rey Brujo no participa en la batalla, el Bando de la Oscuridad no podrá obtener la victoria en este escenario.

---

EL ENEMIGO ENTRE LOS ÁRBOLES, ESCENARIO I: YA VIENEN!!

&ndash;Maldita criatura! Me has mordido! &ndash;Gritó Aragorn.

De un empujón se lo quitó de encima. Gollum cayó de espaldas al suelo y con un rápido movimiento volvió a ponerse patas abajo, preparado para saltar sobre Aragorn otra vez. Pero en cuanto miró a Aragorn y vio la ira que había en su rostro, la criatura se acobardó y prefirió no intentar nada por el momento.

Después de días y días de aguantar los quejidos, los insultos y las impertinencias de Gollum, Aragorn empezaba a perder la paciencia, él que había dedicado su entera vida a luchar contra los siervos del enemigo y que había sobrevivido a innumerables peligros gracias a su entereza, estaba ahora a punto de perder los papeles. Nunca antes nada ni nadie le había conseguido poner tan nervioso como lo estaba poniendo Gollum.

&ndash;Él nos busca. &ndash;Dijo Gollum, hablando para sí mismo &ndash;Desea encontrarnos, sí. Nosotros sabemos cosas. Somos importantes. Sí, Él nos necesita. Ahora nos están buscando. No andan lejos, no...

&ndash;Calla! Calla de una maldita vez! &ndash;Interrumpió Aragorn, visiblemente irritado.

&ndash;Tu ya lo sabes, verdad? &ndash;Dijo Gollum, ahora desafiando a Aragorn &ndash;Tienes miedo, sí. Mucho miedo...

Aragorn tiró fuertemente de la cuerda con la que sujetaba a Gollum, arrastrando violentamente a la criatura hacia sí. Agarró con una mano el largo cuello de Gollum mientras con la otra sacaba una daga de entre sus ropajes y se la ponía bajo la garganta.

&ndash;Ahora escúchame &ndash;Dijo Aragorn en tono amenazante &ndash;No pienso aguantarte ninguna provocación más! Vamos a recorrer lo poco que nos queda hasta llegar al bosque muy deprisa, entiendes? Y no vas a tratar de ralentizar el paso, ni tampoco vas a empezar a dar gritos o dejar huellas para que puedan seguirnos. Comprendido?

Gollum empezó a llorar, emitiendo un gorgoteo desagradable. Aragorn sintió lastima por la miserable criatura, lo soltó y se quedó mirando como Gollum se echaba al suelo acurrucado. Se sentía mal por lo que había hecho, y pensó en disculparse ante Gollum. Y lo hubiera hecho de nos ser porque de repente, en medio de la noche, se oyó un aullido de lobo en las cercanías. Hubo otro aullido de respuesta, y otro, y otro. En unos momentos los alrededores se inundaron de murmullos furtivos. El rostro de Gollum cambió su expresión. Ahora se reía maliciosamente, y miraba a Aragorn.

&ndash;Ya vienen... &ndash;Dijo.

Descripción:

Aragorn trata de llevar a Gollum hasta los dominios de los Elfos del Bosque Negro, para que se hagan cargo de él. No les queda mucho camino por recorrer pero los siervos del enemigo les pisan los talones. Si consiguen llegar hasta los territorios de los Elfos estarán a salvo.

Contendientes:

Fuerzas de la Luz: Aragorn (con arco), 9 Elfos Silvanos con arcos élficos, 3 Elfos Silvanos con lanza y escudo, 1 Capitán Elfo con arco élfico.

Fuerzas de la Oscuridad: Gollum, 6 orcos de Moria con armas de mano y escudos, 6 orcos de Moria con lanzas, 6 arqueros orcos de Moria, 5 Jinetes de Huargo con arcos orcos, Un capitán orco montado en Huargo.

Disposición del Mapa:

En un tablero de 120 cm x 120 cm (o un ancho mayor), sitúa una serie de árboles que indicarán los caminos y limitarán el campo de visión.

Disposición del tablero

Posición inicial:

Las fuerzas de la Oscuridad despliegan a 10 cm del borde del tablero (tal y como se muestra en el mapa).

Una vez que haya desplegado el Bando de la Oscuridad, el jugador de la Luz sitúa a Aragorn y Gollum a 20cm de la zona de despliegue de la Oscuridad.

Por último el Bando de la Luz despliega a los Elfos a 10cm de su borde del tablero.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Luz lleva la iniciativa.

Objetivos:

El Bando de la Luz debe conseguir que Gollum y su captor salgan del tablero por la zona de despliegue de los elfos.

El Bando de la Oscuridad gana la partida si Gollum escapa por su propio borde del tablero.

Si Gollum muere durante el transcurso de la partida, el resultado es un empate.

Reglas especiales:

Gollum: Empieza la partida como prisionero. Para esta partida se ignoran las reglas especiales acerca de su movimiento, dado que esta es una situación especial. Al estar acobardado no tratará de huir mientras Aragorn lo custodie. El jugador de la Luz tendrá control sobre él. Moverá a la par que Aragorn, siempre en contacto peana con peana, aunque no podrá declarar cargas ni luchar. Hay que tener en cuenta que, debido a esta circunstancia, el movimiento de Aragorn se verá disminuido a 12cm, que es lo que Gollum puede mover en un turno.

Los disparos que se efectúen contra Aragorn, mientras Gollum esté prisionero, se reparten entre ambos aleatoriamente (se considera que esta en la trayectoria). Si Aragorn se traba en combate cuerpo a cuerpo o muere a causa de disparos, Gollum queda liberado. A partir del siguiente turno el jugador de la Oscuridad tendrá el control sobre la miniatura y podrá mover libremente. Sin embargo podrá ser recapturado por el Bando de la Luz. Para ello en un combate debe inmovilizarlo en vez de intentar matarlo (el atacante obtiene &ndash;1 a su tirada para ganar el combate, si lo derrota, Gollum es capturado de nuevo).

## EL ENEMIGO ENTRE LOS ÁRBOLES, ESCENARIO II: CAZADORES CAZADOS

&ndash;Majestad, los orcos se acercan en caudal cada vez mayor. Parece que vienen en busca de criatura que trajo el dúnedain. Hay que actuar con presteza. Debemos salir a su encuentro.

&ndash;Así es. &ndash;Dijo Thranduil &ndash;Pero no te alarmes en exceso hijo mío. Pues Mithrandir ya me advirtió de que esto podría ocurrir. Las malignas criaturas que vuelven otra vez a las mazmorras de Dol Guldur. Desde el año de la caída del dragón, habíamos podido vivir en una relativa tranquilidad, pero ahora terribles criaturas vuelven a habitar las oscuras mazmorras de Dol Guldur.

&ndash;Hay que actuar con presteza. Debemos salir a su encuentro.

El Rey se levanto de su asiento y se acercó a Legolas. Alargó el brazo y puso su mano sobre el hombro de su hijo.

&ndash;Deberás ir y cuidar de nuestras fronteras, aunque de momento no nos enfrentaremos a ellos directamente. Si algo he podido aprender de tantos años de lucha es que si hemos sobrevivido a tantos peligros ha sido gracias a nuestra prudencia. Insisto, no te arriesgarás a un combate abierto.

&ndash;No temáis por ello mi señor, porque así se hará.

Descripción:

Una tropa de orcos se ha adentrado en los dominios de los elfos del bosque. en busca de la criatura Gollum.

Los elfos apercebidos de su presencia, en vez de lanzarse a un combate directo, se han preparado para tenderles una trampa.

Ahora las tropas incursoras se ven rodeadas y su única posibilidad pasa por una huida desesperada.

Contendientes:

Fuerzas de la Luz: Legolas, un Capitán Elfo con arco élfico o lanza y escudo, 12 Elfos Silvanos con arcos élficos y 12 Elfos Silvanos con lanza y escudo.

Fuerzas de la Oscuridad: Un capitán orco de Moria con escudo, un Chamán Orco de Moria, 6 Orcos de Moria con armas de mano y escudos, 6 Orcos de Moria con lanzas, y 6 arqueros Orcos de Moria.

Disposición del Mapa:

En un tablero de 120 cm x 120 cm (o un ancho mayor), sitúa una serie de árboles que indicarán los caminos y limitarán el campo de visión.

Disposición del tablero

Posición inicial:

Las fuerzas de la Oscuridad despliegan a 12 cm del punto central del tablero (el lugar donde se cortan las dos diagonales del tablero, lo más importante es que se encuentra a la misma distancia de ambos bordes del tablero).

Una vez que haya desplegado el Bando de la Oscuridad, el jugador de la Luz sitúa a sus tropas a 12cm del borde norte y sur el tablero. Para ello debe dividir su fuerza en dos frentes, que no tienen porque constar con el mismo número de efectivos.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Oscuridad lleva la iniciativa.

Objetivos:

El Bando de la Oscuridad gana la partida si consigue que escapen, por el borde norte o sur del tablero, más de la mitad de sus tropas. O si matan a más de la mitad de las tropas elficas.

El Bando de la Luz debe conseguir que mueran más orcos que los que puedan escapar. Debe matar a más de la mitad de las tropas orcas. Siempre que no mueran más de la mitad de sus tropas.

Si la mitad exacta de las tropas de la oscuridad escapa, y la otra mitad muere, la partida termina en empate.

**EL ENEMIGO ENTRE LOS ÁRBOLES, ESCENARIO III: NO QUEDARÁ NINGUNO CON VIDA!**

&ndash;Señor Legolas los orcos huyen hacia el sur. No son muchos y están desorganizados. No suponen ya una amenaza.

&ndash;Ahora no son una amenaza &ndash;Dijo Legolas &ndash;Pero si hoy escapan volverán otro día. Debemos acabar con ellos ahora. Rodeadles, perseguirles, vienen de las montañas y no conocen estos lugares. Hay que actuar con presteza. Haced que conozcan la cólera de los habitantes del bosque. Corred... No quedará ninguno con vida!

Descripción:

Los orcos han sido dispersados y muchos de ellos abatidos ahora deben correr para salvar sus vidas. Mientras, los elfos se apresuran en darles caza.

Contendientes:

Fuerzas de la Luz: Legolas, un Capitán Elfo con arco élfico o lanza y escudo, 12 Elfos Silvanos con arcos élficos y 12 Elfos Silvanos con lanza y escudo. Fuerzas de la Oscuridad: Un capitán orco de Moria con escudo, 6 Orcos de Moria con armas de mano y escudos, 6 Orcos de Moria con lanzas, y 6 arqueros Orcos de Moria,

Disposición del Mapa:

En un tablero de 120 cm x 120 cm (o un ancho mayor), sitúa una serie de árboles que indicarán los caminos y limitarán el campo de visión.

## Disposición del tablero

### Posición inicial:

Las fuerzas de la Oscuridad despliegan a 30 cm de uno de los bordes anchos del tablero, elegido por el jugador de la Luz (es necesario que la distancia entre el borde de despliegue y el de huida sea de 120cm). No pueden haber 2 miniaturas de la oscuridad a menos de 6cm una de la otra. Las fuerzas de la Luz despliegan a continuación, situando a sus tropas a 10cm del mismo borde del tablero.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Oscuridad lleva la iniciativa.

### Objetivos:

El Bando de la Oscuridad gana la partida si consigue que escapen, por el borde opuesto al de despliegue más de la mitad de sus tropas.

El Bando de la Luz debe conseguir que mueran más orcos que los que puedan escapar. Debe matar a más de la mitad de las tropas orcas.

### Reglas especiales:

Si Legolas ha muerto en el escenario anterior, no puede desplegarse en esta partida.

## EL ENEMIGO ENTRE LOS ÁRBOLES, ESCENARIO IV: EL RESCATE DE GOLLUM

Todos callaron un rato, hasta que al fin Boromir habló. &ndash;Una criatura pequeña es este Gollum, dijiste, pequeña, pero muy dañina. ¿Qué se hizo de él? ¿Qué destino le reservaste?

&ndash;Lo tenemos encarcelado, pero nada más &ndash;dijo Aragorn&ndash;. Ha sufrido mucho. No hay duda de que fue atormentado y el miedo a Sauron es un peso que le oscurece el corazón. Sin embargo, soy el primero en alegrarse de que esté al cuidado de los elfos del Bosque Negro. La malicia de Gollum es grande y le da una fuerza difícil de creer en alguien tan flaco y macilento. Podría hacer aún muchas maldades, si estuviese libre. Y no dudo de que le permitieron salir de Mordor con alguna misión funesta.

&ndash;¡Ay! ¡Ay! &ndash;Gritó Legolas y el hermoso rostro élfico mostraba una gran inquietud-. Las noticias que me ordenaron traer tienen que ser dichas ahora. No son buenas, pero sólo aquí he llegado a entender qué malas pueden ser para vosotros. Sméagol, ahora llamado Gollum, ha escapado.

&ndash;¿Escapado? &ndash;gritó Aragorn&ndash;. Malas noticias en verdad. Todos lo lamentaremos amargamente, me temo. ¿Cómo es posible que la gente de Thranduil haya fracasado de este modo?

-No por falta de vigilancia &ndash;dijo Legolas&ndash;, pero quizá por exceso de bondad. Y tememos que el prisionero haya recibido ayuda de otros y que estén enterados de nuestros movimientos más de lo que deseáramos. Vigilamos a esta criatura día y noche, como pidió Gandalf, aunque la tarea era de veras fatigosa. Pero según Gandalf había alguna posibilidad de que Gollum llegara a curarse y no nos pareció bien tenerlo encerrado todo el tiempo en un calabozo subterráneo, donde recaería en los pensamientos negros de siempre.

En los días de buen tiempo llevábamos a Gollum a los bosques y había allí un árbol alto muy separado de los otros al que le gustaba subir. A menudo le permitíamos que trepara a las ramas más elevadas, donde el viento soplaba libremente, pero montábamos guardia al pie. Un día se negó a bajar y los guardias no tuvieron ganas de ir a buscarlo. Gollum había aprendido a sostenerse con los pies tanto como con las manos y los guardias se quedaron junto al árbol hasta muy entrada la noche. »Esa misma noche de verano, a la sazón sin luna ni estrellas, los orcos cayeron de pronto sobre nosotros. Los rechazamos al cabo de un tiempo; eran muchos y feroces, pero venían de las montañas y no estaban acostumbrados a los bosques. Cuando la lucha terminó, descubrimos que Gollum había desaparecido y que habían matado o apresado a los guardias. Nos pareció evidente entonces que el propósito del ataque había sido liberar a Gollum y que él lo sabía de antemano. Cómo habrán urdido todo esto, no pudimos entenderlo, pero Gollum es astuto y los espías del enemigo muy numerosos. Las criaturas tenebrosas que fueron ahuyentadas el Año de la Caída del Dragón, han vuelto en mayor número y el Bosque Negro es de nuevo un sitio nefasto, fuera de los límites del reino.

»No hemos podido recapturar a Gollum. Le seguimos las huellas, entre las de muchos orcos, y vimos que se internaban profundamente en el bosque, hacia el sur. Pero poco después las perdimos y no nos atrevimos a continuar la caza, pues ya estábamos muy cerca de Dol Guldur, que es todavía un sitio maléfico y que evitamos siempre.

-Bueno, bueno, se ha ido -dijo Gandalf -. No tenemos tiempo de buscarlo otra vez. Que haga lo que quiera. Pero todavía puede desempeñar un papel que ni él ni Sauron han previsto.

El Señor de los Anillos, La Comunidad del Anillo

Libro II, El Concilio de Elrond

### Descripción:

Un contingente orco se adentra en lo más profundo del bosque. Nadie conoce sus intenciones. Los elfos se han dado cuenta de su presencia y se han preparado para repeler a los invasores. Sin embargo, no muy lejos de allí, la criatura Gollum espera.

### Contendientes:

El Bando de la Oscuridad está integrado por capitán orco de Moria con escudo, 8 guerreros orcos de Moria con escudo, 8 guerreros orcos con lanza, 8 guerreros orcos de Moria con arco y 3 jinetes de huargo con venablo o arco orco.



El Bando de la Luz comienza la partida con 6 Elfos Silvanos con arcos élficos (los carceleros de Gollum). Mientras que mantiene en reserva a otros 10 Elfos Silvanos con arcos élficos y 10 Elfos Silvanos con lanza y escudo. Divididos en dos grupos idénticos (con 5 guerreros de cada tipo).

Disposición del mapa:

En un tablero de 120 cm x 120 cm (o un ancho mayor), sitúa una serie de árboles que indicarán los caminos y limitarán el campo de visión. Es muy importante que un árbol esté en el centro del tablero, separado a más de 14cm de otros elementos del terreno, pues será el objeto central de la partida, y será donde Gollum esté encaramado cuando comience la partida.

Disposición del tablero

Posición inicial:

Una vez desplegados los elementos del terreno, el bando de la Luz escoge dos bordes consecutivos del tablero (por ejemplo: puede elegir el lado norte y el lado este, pero no el norte y el sur). Al Bando de la Oscuridad se le asignan los otros dos bordes.

El Bando de la Oscuridad despliega en primer lugar a una distancia máxima de 10cm de su borde del tablero.

El Bando de la Luz despliega en el lado opuesto del tablero, a una distancia máxima de 30 cm del otro borde.

¿Quién lleva la iniciativa en el primer turno?

El Bando de la Oscuridad tiene la iniciativa.

Objetivos:

Si Gollum escapa, la victoria es para el Bando de la Oscuridad.

Si Gollum sigue prisionero al finalizar la partida gana el Bando de la Luz

Si Gollum muere la partida termina en empate.

Reglas especiales:

Gollum: Empieza la partida como prisionero. Para esta partida se ignoran las reglas especiales acerca de su movimiento, dado que esta es una situación especial. El jugador del Bando de la Oscuridad tendrá el control de la miniatura. No tratará de huir (bajar del árbol) si hay alguna miniatura de la Luz en contacto con el árbol al que está subido (siempre y cuando no esté trabada en combate). Para bajar del árbol deberá gastar un turno de movimiento entero. Después de eso estará libre y podrá mover libremente. Sin embargo podrá ser recapturado por el Bando de la Luz. Para ello en un combate debe ser inmovilizado en vez de herido (el atacante obtiene &ndash;1 a su tirada para ganar el combate, si lo derrota, Gollum es capturado de nuevo).

Refuerzos: Cuando los centinelas elfos divisan la llegada de los orcos dan la señal de alarma. Sin embargo refuerzos no se presentarán en el tablero hasta unos turnos más tarde ya que no están allí. Los refuerzos están divididos en 2 grupos, cada uno de ellos entrará por uno de los bordes asignados al Bando de la Luz, cada grupo por un borde diferente. No se sabe cuando llegarán los refuerzos exactamente por eso es necesario lanzar un dado para determinar cuando aparece cada grupo (cada uno de los grupos tiene su propia tirada, antes de hacerla el jugador de la Luz deberá indicar a que borde está asignado dicho grupo).

Turno 1 no aparecen

Turno 2 aparecen con un 5+

Turno 3 aparecen con un 4+

Turno 4 aparecen con un 3+

Turno 5 aparecen con un 2+

Turno 6 aparecen