

¡Emboscada!

Autor karavatis

martes, 06 de diciembre de 2016

Karavatis nos trae una primera entrega de una serie de informes de batalla.

Un grupo de orcos de Mordor intenta llegar al paso de Eryn Muil, en frente, escondidos y tendiéndoles una emboscada cuatro enanos de Erebor y cuatro hombres de la Ciudad de Valle están apostados esperándolos... Tercera partida de la Campaña que para El Señor de los Anillos se celebra en la Asociación Dosdieciséis de Sevilla.

Pincha en [Leer Más](#) para acceder a todos los detalles.

INTRODUCCIÓN

Slimsi, Bjurn y Zurgöh corrieron un buen rato por entre los árboles alejándose del claro en el que se habían encontrado con los elfos, de vez en cuando una flecha pasaba silbando no muy lejos de donde habían pasado, o escuchaban algún ruido, ya que aunque los elfos son muy silenciosos y amigos de los árboles, también iba con ellos un humano, y ese nunca ha sido el fuerte de los humanos, así que los tres orcos siguen corriendo dando un gran rodeo para llegar a la cueva, a donde ha llegado ya hace un buen rato Rüdning con el trozo de estandarte, pero ha tenido la precaución de no entrar en la cueva, sino de quedarse cerca de ella, en un lugar desde el que tiene una magnífica vista de la oscura entrada, algo le dice que los elfos sabían dónde estaban, y si lo sabían probablemente vuelvan para buscar ese trozo de estandarte…

De pronto ve salir de la misma a Gúlash, su jefe, que se había quedado en la cueva malherido, junto a Graugg y Güntho, espera unos instantes para ver si algún elfo que hubiera cercano se lanzase sobre Gúlash y como no hay movimiento finalmente se decide a salir de su escondrijo, haciéndose visible para el jefe orco.

- Gúlash, hemos conseguido un buen trozo de tela pintado, parece un estandarte.

– Le dice sacando de su pechera el gran trozo de tela.

- Magnífico Rüdning, pero, ¿y los demás?, ¿han caído todos?.

- No lo sé bien, en cuanto encontré esto salí corriendo hacia el bosque, y creo que el nuevo ha muerto a manos de un sucio humano, a los demás no los vi, nos dispersamos para cubrir más espacio y no sé si sobrevivieron, pero hay que tener cuidado, algo me dice que los asquerosos orejas puntiagudas saben dónde está nuestra cueva, sería bueno esconderse fuera por si vinieran.

- Bien, yo tampoco estoy tranquilo aquí, la cueva nos da cobijo, pero no hay otra salida más que ésta y si nos la cortan estamos perdidos, ayúdame con los otros y esperamos un rato por si los demás vuelven.

Entraron a por Graugg y Güntho, que se alegraron de ver la tela, y empezaron a imaginarse lo que les podrían dar Saruman, y luego esperaron en silencio en donde se había apostado antes Rüdning.

A las dos horas aparecieron los otros tres orcos, Slimsi, Bjurn y Zurgöh, venían en silencio y no parecían heridos, cuando llegaron al hueco que daba entrada a la cueva Gúlash les hizo una señal y se dirigieron hacia él, mirando hacia los lados en busca de algún movimiento en la maleza que pudiera indicar que los habían seguido, cosa que no creían porque habían dado varios rodeos antes de regresar y hacía mucho que ni escuchaban flechas volando ni al humano.

- ¿Ha llegado Rűding? .- Preguntó nada más estar a salvo de miradas Slimsi.

- Aquí estoy fea criatura de pantano.- Le contestó éste y le sonrió. – Me alegro de veros, pero ¿qué pasó con los otros?.

- Vi caer a Hörr y a Wooga, aunque no sé si estarán muertos. Al nuevo ni le vi.

- El nuevo murió, pero lo hizo bien, fue a por el humano cuando yo encontré la tela, se enfrentó a él y le abrieron la cabeza en canal, ese no vuelve a por el sueldo, así que cabemos a más. – Dijo con cara de circunstancias.

- Bien, dejaros de charlar y seguid en silencio, creemos que los orejas puntiagudas saben dónde estamos y no estaría mal esperar por si Hörr no ha muerto y es capaz de volver, y mi wargo igual, cuando pase un buen rato intentaré silbarle para ver si responde. Por ahora descansaremos aquí, en silencio. – Ordenó Gűlash mientras miraba a la espesura con cara pensativa.

Y allí estuvieron durante todo el día, y toda la noche, sin hacer más ruido que el esencial, y ya por la mañana Gűlash llamó con un silbido finísimo hacia el bosque, al rato apareció Wooga, su wargo, que tiene una profunda herida en el costado, por la que ha sangrado mucho, pero sigue vivo.

Además a media mañana, cuando ya se disponían a marchar hacia zona más amigable, aparece Hörr, también herido, pero vivo, así pues, a excepción del malogrado Rogtko, todos han sobrevivido, y han encontrado el mapa y luego un trozo grande de estandarte… a buen seguro tendrán una buena recompensa al llegar al cuartel general.

Sin embargo el camino hacia su destino no es fácil, y aunque hay bastante arboleda y bosque para esconderse, sí hay un lugar en el que no estarán protegidos de las miradas enemigas, el paso de EmynMuil… pero hasta EmynMuil hay dos semanas de camino, dos semanas para sanar a los heridos y para recuperar todos el resuello.

Y dos semanas para mojarse, porque desde que salieron a caminar la lluvia ha sido continua, embarrando el camino y haciendo que las huellas sean más difíciles de borrar, y claro, también permitiendo que los ruidos se atenúen, así que durante dos semanas cada vez que van en camino hay dos de ellos que vigilan sin tregua, los elfos pueden estar en cualquier parte.

En cambio lo que encuentran es a dos salvajes, humanos, a los que prometen parte del botín (la parte del nuevo muerto por el estandarte, Harald), por lo que estos dos nuevos miembros se unen al grupo, son Xykho y Mogg, el primero además lleva un curioso escudo que cuenta encontró muy lejos de allí en una playa. Por el camino también han recogido a dos de los que dejaron antes vigilando, Fidhel y Hontha, así que ahora son doce y el wargo, se sienten más seguros por haber aumentado el número de guerreros…

El día antes de llegar a EmynMuil la lluvia cesa, no saben decir si es buen o un mal presagio, por un lado podrán ver si los elfos han pasado por allí, ya que aunque hay árboles, no hay más remedio que pasar por el camino, y las huellas en el barro son muy difíciles de borrar, pero por otro lado estarán más expuestos a los ruidos que puedan hacer al caminar.

El camino se ha convertido en una suerte de lecho de río, por el que el agua corre azul, aunque de poca profundidad, con lo cual las posibles huellas se van con la corriente, deciden que aunque estén expuestos a las miradas irán por el lecho del río, ya que así borran sus huellas, así que en silencio, se enfrentan al paso definitivo, pero hay un olor diferente en el aire, y los orcos saben perfectamente a qué huele: a enano, y no hay peor cosa que un enano, peores aún que los orejas puntiagudas, los cortos peludos como los orcos los llaman despectivamente, han pasado por allí, seguro, el olor a enano lo impregna todo.

Y no solo enanos, también había hombres de la ciudad de Valle, pero eso no lo sabían los orcos… todavía.

Los orcos eran Tain, un gran jefe de Erebor, con un orgulloso escudo de su familia, Nan, su lugarteniente, y Nili y Ain. Además Tain tenía un perro de caza, Dis. Los cinco venían de tierras lejanas, de Erebor ni más ni menos, pero por el camino los enanos se habían unido a otra partida humana, sí, lo nunca visto, enanos y humanos juntos, buscando un tesoro, porque sino los enanos no habrían accedido a unirse a los débiles humanos. Éstos eran Asgad y Haron, dos guerreros de la Ciudad de Valle, el primero jefe de una partida que se había quedado en un dúo, y al que luego llegando al paso de EmynMuil habían añadido a Alwis y Brand, otros dos vallenses que seguían la ruta de peregrinaje que normalmente recorrían los de la Ciudad de Valle en busca de fortuna. Así pues su grupeto de guerra estaba formado por 8 bravos guerreros, cuatro enanos y cuatro vallenses, con varios arcos y ganas de cazar orcos o lo que fuera, y para ello se dirigían hacia EmynMuil, por donde a buen seguro debían pasar los enemigos a descubierto, blancos propicios para los arcos de Haron, Asgad y Brand.

Cuando llegaron vieron que el camino se había convertido en un pequeño riachuelo por el que corrían unos centímetros de agua, por lo que decidieron acercarse un poco más y tomaron posiciones entre los árboles cercanos al lecho;

LA BATALLA

TURNO 1

Con la iniciativa de parte de los orcos, Gülash ordena encarar el último tramo en formación, colocándose en filas de cuatro, y él al frente sobre Wooga, pero de entre la espesura, hacia la mitad de la distancia que les queda hasta el paso de EmynMuil, vuelan dos flechas que impactan en su montura, que cae al suelo entre lamentos de dolor, Wooga ha caído, y también Gülash, que queda tumbado en el suelo mientras todos intentan averiguar de dónde venían las flechas, al menos no ha cundido el pánico y mantienen formación alrededor de su jefe, avanzando un poco más.

TURNOS 2 Y 3

Finalmente Gülash recupera el resuello en un instante y se pone en pie, sus orcos se han colocado delante de él para mantenerlo a salvo, y aunque se escuchan varios silbidos de flechas ninguno impacta en carne orca. Gülash ha dado orden de salir del camino mojado y dirigirse hacia detrás de una arboleda, para intentar correr por el lado contrario a los flechazos y tras unas barreras de madera que hay tras una estatua de piedra.

Y es que han aparecido los enemigos, los enanos como ya habían oído en el ambiente, pero también los hombres, con arcos, que son los que los hostigan ahora con sus flechas, si bien hasta ahora, solo el wargo ha caído.

TURNO 4

Ya escudados en parte por la barrera de madera, vuelven a recibir varios flechazos pero de nuevo la puntería humana queda por los suelos, tan solo una flecha que llevaba una muy buena dirección les inquieta, pero se clava sobre uno de los maderos verticales; nada peligroso.

TURNO 5

Los orcos siguen corriendo tras la barrera para llegar a unos árboles en los que resguardarse, pero los enanos les cortan el paso y les cargan por el flanco, Nan intenta acabar con Slimsi, sin embargo es éste el que casi acaba con el enano, igual suerte corre Asgad con uno de los humanos reclutados por Gülash, el que no lleva escudo, Moog.

El único del grupo enano que logra cargar a un orco es Alwis, el vallense con escudo, que acaba con Hontha de un certero lance.

En la retaguardia Dis, el perro de caza de Tain salta la valla limpiamente para intentar morder a Güntho, que hábilmente lo esquiva y casi consigue ensartarlo en su espada.

TURNO 6

Los enanos y humanos han conseguido cortar el paso y la retaguardia a los orcos, que se ven rodeados y forzados a luchar en vez de proseguir su carrera hacia el paso.

La luz dispone de la iniciativa y llegan más refuerzos por la retaguardia, Tain entra en combate ayudando a su perro y acaba con Güntho, que cae al suelo entre alaridos de dolor, a su lado es el perro, Dis, el que muerde a Fidhel sin llegar a herirlo, puesto que el orco se zafa no sin dificultad de la dentellada.

En otra lucha Ain se ha enfrentado al sargento orco Hörr que en estas dos semanas no se ha conseguido curar del todo bien y ahora, a manos de Ain cae herido en el suelo. (Ni siquiera usando su punto de destino logra salvar la herida).

Los ruidos de armas entrechocando se entremezclan y los gritos y alaridos también, Asgad tiene en el suelo a Moog, pero no consigue hundir su cuchillo en el orco, que sobrevive.

El que no corre tal suerte es Slimsi que ve como Haron le da una cuchillada a la altura del pecho, cayendo herido de espaldas.

A su lado es Xykho, el mercenario del escudo, el que logra herir a Brand sin llegar a matarlo.

El enano Nili casi acaba con Zurgög, al que deja bastante tocado en el suelo, de rodillas, pero aún con vida.

Y tres orcos no son capaces de acabar con otro de los hombres, tras rodearlo lo dejan con vida, puesto que están más pendientes de correr que de acabar con sus enemigos.

TURNO 7

Con el resultado de las luchas totalmente en el aire, es momento de jugársela, y Gülash toma la iniciativa (gasta el punto de poder para hacer un movimiento heroico) y hace avanzar hacia los árboles a sus guerreros, Zürgoh, Bjurn y Graugg corren, mientras él mismo se enfrenta a Tain, en una lucha entre los dos jefes que acaba con victoria enana pero sin precisión para conseguir herir al orco (el enano gasta su habilidad de repetir ataque sin suerte, un 1 y un 2).

Moog vuelve a entrar en pelea, se traba con dos enemigos para facilitar la escapada a sus amigos y aunque pierde la pelea no es herido, su habilidad para esquivar golpes lo salva de momento.

El otro mercenario, Xykho, se ha visto rodeado de tres rivales, que lo amenazan con sus armas, si bien es Xykho quien logra ganar el combate y luego acabar con uno de ellos de un tajo. Su escudo vuelve ayudarle, tendrá que ponerle otra muesca en la cuenta de bajas conseguidas.

Fidhel, en la retaguardia, vuelve a ser atacado por el perro, aunque de nuevo evita ser herido por el can, que sigue amenazándolo.

TURNO 8

Los orcos consiguen zafarse de los combates y corren todo lo que pueden hacia el paso de ErynMuir, apenas están a unos metros ya, y detrás estarán a salvo de los cortos peludos y los inútiles humanos. (La iniciativa es esencial llegado este punto, y la oscuridad la gana). Los tres de la avanzadilla ya están casi fuera, y Slimsi y Gülash les siguen, mientras Fidhel y los dos mercenarios se enzarzan en combates suicidas para conseguir el tiempo que necesitan sus compañeros.

Fidhel logra herir a Nan en una lucha de tú a tú, pero el enano tira de coraje para no morir (Salva la herida al mandar repetir la tirada con la habilidad "Parador").

El perro, que ha dejado en paz a Fidhel, se lanza a por Rüdind y logra tirarlo al suelo para darle una dentellada en el cuello y dejarlo allí sangrando, el sabor de la sangre negra de los orcos no es bueno y el can vuelve a ladrar mientras busca con los ojos a su próxima víctima.

Gülash logra asestar un golpe a Ain, pero sin lograr herir al bravo guerrero de Erebor, y Xykho se enzarza en una dura lucha con dos rivales, y casi tiene la oportunidad de hacer otra muesca al escudo, gana a ambos pero no los hiere, su mirada, como la del perro, es en búsqueda de orcos, pero en su caso lo que ve es como sus compañeros siguen corriendo, él debe seguir luchando, lo sabe.

TURNO 9

De nuevo los orcos toman la iniciativa (la oscuridad vuelve a ganar la iniciativa con un 6), y las distancias se van ampliando y si no hay un milagro los orcos van a lograr escaparse, a los tres que ya ven perfectamente el paso se les une Gülash, que libre de enemigos sigue corriendo tras sus tres orcos.

Un disparo de uno de los arqueros de Valle roza a Gülash, que no mira hacia atrás y sigue a la carrera.

Xykho, el mercenario con escudo, vuelve a trabarse en combate con un humano, que casi lo doblega, pero su golpe mortal choca contra el escudo, una vez más.

A Fidhel lo han rodeado entre tres, dos enanos y el perro que tantos quebraderos de cabeza le ha dado antes, logra evitar los golpes, gana el combate y cuando tiene al perro a su merced duda, y falla la estocada final para acabar con el animal.

En la retaguardia Moog acaba muriendo cuando Alwis y un enano lo atacan a la vez, siendo el vällense el que logra incrustar su arma en el cuerpo del bravo guerrero, que muere al instante atravesado su corazón por el frío acero de Valle.

TURNO 10

Una vez más es importante ser el primero, y la oscuridad vuelve a golpear, (segundo 6 a la hora de la iniciativa para la oscuridad, que la conserva), y eso que han perdido a la mitad de los efectivos con la baja de Moog, su grito hace mella en los demás, que notan un golpe en el corazón también, y dudan (Las tropas de la oscuridad deben hacer chequeos), pese a ello Zurgög, Bjurn y Graugg llegan al paso, pero Gülash corre en la dirección equivocada (no pasa el chequeo y debe huir en retirada respecto a los enemigos, se acerca al borde, pero no llega la mismo).

Ain consigue acabar con Fidhel tras una lucha desigual de éste con Ain y Tain.

Cerca Xykho casi cae también con Asgad, pero salva la vida en el último momento. Tain además manda a Dis, su perro de caza, hacia Gülash, y el can corre hacia el capitán de los orcos a toda velocidad…

TURNO 11

La iniciativa va a decidir el ganador, puesto que de tenerla la luz Dis logrará trabarse con Gülash e impedir que salga por el final del tablero, es la única opción que le quedan a enanos y vallenses, y su tirada… un 5. Y la tirada de la oscuridad… vuelve a ser un 6, por tercer turno consecutivo, y cuando solo un 6 lo salvaba… logra la iniciativa y Gülash logra llegar al paso de EmynMuil.

Muy pronto la continuación de las aventuras de Gülash, Hörr, Fidhel y compañía...