

Héroes y sombras

Autor Karvag
sábado, 17 de junio de 2017

Karvag nos relata en este informe de batalla un enfrentamiento campal entre una alianza de Gondor y Rohan comandada por Eomer y Faramir contra las hordas de Mordor dirigidas por Boca de Sauron.

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

INTRODUCCIÓN

Hoy os presentamos un informe de batalla un tanto peculiar, de una batalla que nunca existió en la imaginación de Tolkien, pero que de haber sucedido, quizás lo hubiera hecho de esta manera. Todo comenzó cuando el exiliado Éomer, con los hombres que le restaban y sin apenas comida ni caballos, se encontró con una partida de hombres de Gondor liderados por el mismo Faramir. Un joven capitán de Gondor, que ahora sin su hermano, tiene el duro cometido de defender solo las fronteras de su padre. Ambos señores unen sus fuerzas que están listas para hacer frente a cualquier enemigo con el que se topen en su camino. Son lo mejor de lo que dispone cada reino y ellos lo saben. Lo que desconocen, es que pronto se les pondrá de nuevo a prueba, puede que por última vez. Pues La Boca de Sauron se dirige por esa misma zona seguido por toda su hueste, enviado por su negro señor para amedrentar y someter bajo la oscuridad a todas las aldeas campesinas del Gondor septentrional. Los orcos no suelen ser grandes rivales para los valientes hombres de Oesternesse, pero se dice que no sólo la astucia del hijo perdido de Númenor lidera a esas infames criaturas. El Rey Brujo en persona le ha hecho un obsequio al numenóreano negro para cumplir su mezquina tarea. Un engendro antinatural de su creación que hiela los corazones de los hombres y hasta la tierra a su paso espectral. Cuando un ejército se percata de la presencia del otro, suenan las trompetas de la guerra y los soldados contienen la respiración. Sólo uno de los bandos verá el sol ponerse pues se avecina un combate a muerte y sin cuartel.

La batalla se libra a 500 puntos y vencerá el bando que consiga reducir las fuerzas enemigas al 25%. El método para la creación de ejércitos ha sido según las reglas de Legiones de la Tierra Media.

EJÉRCITOS

Fuerzas del bien: Charles

Ejército del bien (500 puntos)

- Faramir a caballo con armadura pesada y lanza de Caballería
- Dos guardias del patio del manantial
- Ocho guerreros de Gondor con escudo
- Siete guerreros de Gondor con lanza y escudo
- Tres guerreros de Gondor con arco

- Éomer a caballo con escudo

- Dos guardias reales de Rohan
- Seis guerreros de Rohan con venablos y escudos
- Seis guerreros de Rohan con escudo
- Tres guerreros de Rohan con arco

Charles: Para esta contienda decidí el uso de una mezcla de gondorianos y rohirrims liderados por dos poderosos héroes. Mi estrategia a priori consiste en un fuerte muro de tropas de Gondor que apoyados en su defensa consigan aguantar al enemigo y con los venablos de las tropas de Rohan conseguir acabar con un buen número de tropas enemigas. La clave de mi victoria consistirá en Faramir y Eomer, que a lomos de sus caballos y con sus poderosos atributos de combate acabaran con las hordas enemigas, además de inspirar valentía a sus respectivas tropas. El factor más peligroso, al que tendré que enfrentarme será su Sombra, ésta minara la capacidad combativa de mis tropas y además será difícil de destruir debido a su defensa elevada. Para ello confió en mis héroes, que una vez atravesadas las líneas enemigas podrán acabar con ese engendro tenebroso.

Fuerzas del mal: Richard

Ejército del mal (500 puntos)

- La Boca de Sauron a caballo
- Una Sombra de Angmar
- Grishnak con escudo
- Once orcos de morannon con escudo
- Once orcos de morannon con lanza y escudo
- Diez rastreadores orcos
- Tres guerreros orcos con escudo
- Tres guerreros orcos con lanza

Richard: Para esta batalla decidí utilizar un ejército de Mordor. Dispone de tropas muy versátiles y no demasiado costosas en puntos. La base de infantería la constituí de orcos de morannon, esperando que no tuvieran problema en superar a los hombres en combate, con sus altos atributos de fuerza y defensa. Además, cuento con una gran ventaja en el combate cercano, gracias al obsequio del Rey Brujo, la sombra de Angmar. Combinada con la fuerza y resistencia de los orcos de élite, mi mejor baza será entrar en la lucha cuerpo a cuerpo cuanto antes. Para liderar el ejército escogí a la Boca de Sauron, un personaje rodeado de misterio que siempre me ha gustado. Aunque tiene sus limitaciones como guerrero, espero que sus palabras ponzoñosas puedan influir en las mentes de los héroes enemigos, dos poderosos caballeros de Gondor y Rohan que constituyen una de mis mayores preocupaciones. Pese a la ventaja que tengo en el cuerpo a cuerpo, mi ejército no tiene un valor precisamente alto, por lo que he de intentar evitar sufrir demasiadas bajas, o mis fuerzas no tardarán en dispersarse.

LA BATALLA

Disposición de las fuerzas

TURNOS 1-3 – Guerra de movimientos

La batalla ha comenzado, ambos ejércitos avanzan el uno hacia el otro. Los orcos deciden esconder sus arqueros en el bosque, mientras que los hombres disponen de los suyos en lo alto de una suave colina. Se intercambian disparos y amenazas sin ningún resultado, mientras que el grueso de infantería de cada ejército se prepara para el combate.

Las huestes de los hombres están listas para el combate

La Boca de Sauron observa al ejército enemigo en la lejanía.

Las fuerzas de ambos ejércitos se miden conforme se aproxima el combate.

TURNO 4 – Carga improvisada

¡El combate está próximo! Un grupo de hombres de Rohan se acercaba al bosque, pero una flecha negra salió de entre las ramas y acabó con la vida de un joven Rohirrim. Mientras tanto, una escuadra de soldados de Gondor, dirigidos por Hamfult, un viejo veterano, se adelanta a las órdenes de su Capitán, y al grito de: “Gondor! Gondor!”, cargan contra sus enemigos, acabando con la vida de un orco.

Aunque el soldado veterano dirigió una carga solitaria rozando la temeridad, su valor hizo que tuviera éxito y se abriera el frente por el costado.

TURNO 5 - Aura Glacial

Los orcos al fin salen del bosque y tratan de cazar a los arqueros enemigos de la colina, pero son recibidos por una lluvia de flechas y la mayoría pierden la vida.

Los arqueros del bien no desaprovecharon su oportunidad cuando tuvieron un buen blanco a tiro.

Los hombres de Gondor y Rohan cargan contra la formación de orcos intentando superarles por los flancos. Éomer dirige la acometida, pero la Boca de Sauron no pierde de vista sus movimientos. Sabe que sin su líder, la moral de los hombres flaqueará. Rápida­mente llama a su mano derecha, Grishnak, y espolea su caballo para hacerle frente.

Los hombres cargan contra los orcos con la fuerza de leones.

Éomer dirige la carga y pretende rebasar el flanco de los orcos, pero su ímpetu puede conducirle a una trampa.

Cuando tienen lugar los combates los soldados comienzan a sentir una extraña sensación. Un aura glacial entumece sus músculos y debilita sus pensamientos, es la Sombra. Al menos tres hombres caen ante este embrujo y son acuchillados fácilmente por los orcos sedientos de sangre.

La maldición que arrastra la Sombra decanta el combate central a favor de los orcos.

Éomer se enfrenta a la Boca de Sauron y Grishnak juntos. La Boca de Sauron intenta minar su capacidad de combate mediante palabras oscuras y ponzoñosas, que arrastran la terrible verdad de los pensamientos del señor Oscuro. Aún así, el Mariscal no se doblega. Pese a la maldición de la Sombra de Angmar y la hechicería, utiliza todo su poder para resistir al aura de hielo y enfrentarse a los dos capitanes oscuros.

Éomer se queda atrapado frente a los capitanes del mal, Faramir trata de cabalgar en su ayuda.

TURNO 6 - La carga del Capitán

Faramir pronto se percata del efecto maligno que produce la Sombra en sus hombres, por lo que decide cargar de frente a la formación de orcos, intentando atravesarla de frente para destruirla de una vez por todas. Con la fuerza de los altos hombres de Númenor acaba con dos de los orcos, rompiendo su formación. Mientras tanto, Éomer sigue resistiendo intacto los golpes de la Boca de Sauron y Grishnak.

TURNO 7 - El honor de Gondor

Faramir continúa arremetiendo contra las filas de orcos buscando el encuentro con la Sombra y acabando con dos orcos más, una acción que le cuesta todo su poder. Éomer consigue escapar de la trampa en la que se encontraba y carga contra los orcos. En el flanco izquierdo los hombres de Gondor consiguen atravesar las filas de orcos, pero la Boca de Sauron acude a detenerlos. En este turno los orcos sufren numerosas bajas, mientras que tan sólo un rohirrim cae a manos del malvado Grishnak. Otro turno como éste y la victoria no tardará en decantarse por el bando de la Luz ya que el valor de los orcos no es tan grande como la fuerza de su brazo.

Faramir arrolla a los orcos con ímpetu, y está a punto de alcanzar al maligno espectro. Derriba a un enemigo tras otro, pero acuden más a reemplazar a los caídos.

La Boca de Sauron abandona su duelo con el Mariscal de Rohan, y acude a prestar auxilio a un flanco que se desmorona.

TURNO 8- Punto culminante

La Boca de Sauron consigue contener junto a unos pocos orcos los problemas en el flanco izquierdo. Mientras que en el flanco derecho, una masa de orcos consigue hacerse con el control de la situación, quedando tan solo Éomer y su fiel guardia real para contenerlo. La lucha se está volviendo cruenta y ambos bandos están muy cerca de desmoralizarse. El turno siguiente será decisivo para determinar qué bando se hace con la victoria.

Ambos líderes tratan de contener al enemigo allí donde éste es más fuerte.

El combate se encuentra en su momento decisivo.

TURNO 9 - ¡Acabad con el Mariscal!

Los orcos toman la iniciativa. Cuando la batalla es más intensa, la maldición de la Sombra se intensifica. El caballo de

Faramir se encabrita por su aura espectral y es empalado por multitud de lanzas orcas, interrumpiendo su gloriosa carga e imposibilitando que pueda acabar con el ominoso espectro.

El terror que siente el caballo del Capitán de Gondor, le hace perder el combate y morder el polvo.

Los arqueros de Gondor no cesan de disparar desde la colina, haciendo no pocas bajas a lo largo de la batalla. Un grupo de orcos salió del bosque tras ellos, pero la mayoría fueron abatidos en cuanto se acercaron. Sin embargo, un orco llamado Bolgum alcanzó al enemigo y pese a estar en inferioridad, acaba con un gondoriano tras otro ayudando a mermar las fuerzas de los hombres.

Los arqueros de Gondor son detenidos por un orco singular, tras haber abatido a flechas a todos sus compañeros.

La Boca de Sauron se percata de las hazañas de Hamfult, que sigue acabando con numerosos orcos junto a sus valientes compañeros. Lleno de ira, carga con toda la fuerza de su corcel maligno y lo derriba al suelo, pero el viejo gondoriano es capaz de esquivar los golpes y se mantiene con vida una vez más.

En el flanco de Éomer, éste resulta rodeado por una horda de orcos dirigida por Grishnak que le asesta una puñalada tras otra hasta acabar con su vida. Con la muerte de Éomer y la pérdida del flanco, el bando de la Luz está desmoralizado y sus esperanzas de victoria disminuyen, aunque con un poco de esfuerzo, quizás aún puedan amedrentar a la masa de orcos, pues están cansados y ya ha sufrido muchas bajas.

El Mariscal de Rohan cae rodeado de enemigos, apuñalado por la espalda.

TURNO 10 - Sauron impera

Las tornas han cambiado. Pese a tener a los orcos contra la cuerda floja en los turnos anteriores, la batalla ha dado un giro inesperado con la muerte del Señor de los Caballos. No obstante, a pesar de las bajas sufridas y la desmoralización, los hombres mantienen sus puestos. Aunque derribado, Faramir sigue con vida e incluso aún hay esperanza. Los Guardias del Patio juraron proteger a su señor y no iban a abandonarlo ahora. El resto de hombres no iba a ser menos y no abandonan el campo de batalla. Sin embargo, los orcos les están superando por todas partes. Finalmente, La Boca de Sauron acaba con el valiente Hamfult con un tajo de su espadón, antes de que éste pueda incorporarse. La misma suerte corre Faramir, que tras haber caído de su caballo, está atrapado en un mar de lanzas afiladas que solo buscan encontrar su carne bajo la cota de malla. Así, con la caída del Capitán de Gondor, la poca esperanza que restaba a los hombres se desvanece. Contra el poder oscuro no hay victoria posible.

Los pocos hombres que quedan resisten, rodeados.

Faramir muere solo, atravesado por innumerables lanzas y espadas. ¿Qué diría su padre?

Incluso sin su señor, la Guardia Real de Rohan mantiene firme su juramento hasta el amargo final.

TURNO 11 - No habrá esperanza para los hombres

El ejército de los hombres se ha deshecho, sin capitanes ni formación, la mayoría huye en todas direcciones... Hasta el último Guardia del Patio del Manantial, ya sin señor al que proteger, arroja su lanza y desaparece entre las colinas. Los pocos que resisten con vida, que son casualmente los que abrieron la primera carga, se atrincheran entre una valla y un seto, rodeados por los capitanes de la oscuridad y sus secuaces. Cual fue su destino postrero, sólo los Valar lo saben. El bando del mal ha triunfado, aunque no sin esfuerzo y sufriendo numerosas bajas. Sin duda el Señor Oscuro estará complacido hoy con su mejor lacayo.

Los orcos se arremolinan sobre los primeros y últimos gondorianos en entrar en combate. Todavía están sedientos de sangre humana.

CONCLUSIONES

Fuerzas del mal: RICHARD

Finalmente la victoria fue, como no cabía esperar de otra manera, para las fuerzas de Sauron. La partida estuvo muy igualada en todo momento, hasta que en los últimos turnos conseguí derribar a los héroes enemigos de sus caballos y derrotarlos definitivamente, lo cual coincidió con la desmoralización enemiga. Los capitanes del enemigo fueron un dolor de cabeza durante todo el enfrentamiento, pero por suerte, los poderes mágicos de la Boca de Sauron ayudaron a atenuar su poder. En ningún momento fue capaz de paralizarles con éxito, pero sí contribuyó a reducir rápidamente sus puntos de voluntad e incluso de poder, lo que me permitió ganar alguna iniciativa de más en los últimos turnos. Su caballo también pudo contrarrestar alguna de las poderosas cargas de Éomer, con lo cual, mi valoración del emisario de Sauron es muy buena. El otro factor decisivo fue la Sombra, que me hizo ganar más de un combate extra por turno. Este efecto combinado con la fuerza de los orcos de Morannon fue vital para acabar rápidamente con los robustos soldados de Gondor. Al final, cada miembro del ejército cumplió con su cometido. No sabría elegir qué cambiar o cual fue el punto débil. Supongo que de las victorias no puede aprenderse tanto como de las derrotas, pero dejan un mejor sabor de boca.

La Sombra de Angmar fue una de las bazas más importantes de la oscuridad en los combates.

Fuerzas del bien: CHARLES

Contra todo pronóstico las fuerzas del bien sufrieron una inesperada derrota. Mi estrategia consistía en que las tropas, ayudadas por su atributo de defensa, aguantaran a las hordas enemigas mientras mis héroes desmoralizaban al enemigo. Pero esto no fue finalmente así ya que no consiguieron acabar con un gran número de tropas enemigas. Éomer, por ejemplo, no logró acabar con ningún enemigo a pesar de su alto coste en puntos. Su compañero Faramir lo hizo mejor pero no resultó decisivo. Otro factor que resultó determinante fue el elevado atributo de fuerza de los orcos de Morannon que hizo inútil la defensa de mis hombres y que acabó rápido con ellos. Pero sin duda lo que más contribuyó a mi derrota fue la Sombra de Angmar que hizo que me resultara imposible ganar la mayoría de los combates. Si hubiera sido capaz de desmoralizar antes al enemigo quizás hubiera huido, pero fue difícil hacerlo con ella de por medio. En mi opinión mis arqueros bien situados cumplieron eficazmente su misión, además también conseguí que mis héroes no fueran hechizados por su brujo, pero por los factores ya descritos la victoria no fue posible. A pesar de haber perdido esta batalla el poder de los hombres prevalecerá. La victoria en la guerra será nuestra.

Gondor es mío, y de nadie más..